迷宮クロニクル
Make You Chronicle!!
Vol.6
グリム・グリモワール
お伽の法則
NO MAGIC, NO LIFE.
迷宮キングダムがみるみる楽しくなるサプリメントシリーズ、迷宮クロニクルの第6弾！　今回のテーマは「魔法」だ。百万迷宮には、様々な魔法が渦巻いているけれど、今回紹介する「お伽の法則」は、少し不思議テイスト満載の一風変わった魔法だぞ。ノールール気味に楽しんでみよう♪　コミック、小説、シナリオなどの読み物も秋の夜長のお供にどうぞ！

迷宮クロニクルとは

迷宮クロニクルとは、「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。

はじめに

本書『迷宮クロニクル』に収められているデータを使用する場合、本書、もしくは本書に付属するカードなどを、他のプレイヤーやGMに見せられる形で所有していなければなりません。それらを、ゲームの会場に持ってきていないプレイヤーに対して、GMはいつでもその使用を禁止させることができます。

追加データ

施設やアイテム、トラップなどで、様々なカテゴリの中からランダムに何かを1種類決めるような場合、GMは次のいずれかの処理を選択してください。

●基本ルールブックのものしか使わない
ランダムで何かが選ばれる場合、その選考対象から追加データは除外される
●完全にランダムに決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、『迷宮キングダム』ルールブック9ページを参考にして、各データにサイコロの目を割り振ってから、サイコロを振る
●追加データになった場合、自由に決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、そのイベントを発生させた者が任意に好きなものを選ぶ

CONTENTS

ごあいさつ

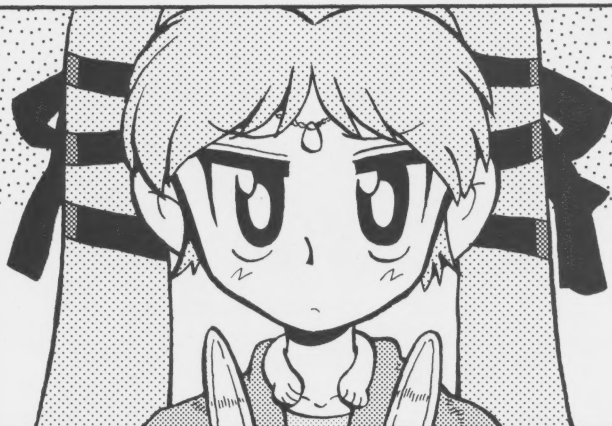
基本ルールブックから遅れること２ヶ月。遂に迷宮クロニクルも１周年です。記念すべき１周年目のテーマは魔法。いつもシステマティックな迷宮キングダムですが、今回の追加ルールは、ちょっぴりノールール気味です。そして、小説の書き手にも、テーマにぴったりなゲストをお呼びしています。秋の夜を彩る少し不思議な魔法。ぜひお楽しみください。

迷宮クロニクルVol.6
平成17年10月26日　初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中　昇
発行所：HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081
印刷：株式会社ポートサイド印刷

■スタッフ

●編集
HOBBY BASE　長田崇
冒険企画局　河嶋陶一朗
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●ノベル
小林正親
●フレーバーテキスト
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●シナリオ
池田朝佳（冒険企画局）
逢坂流一郎

●イラスト
表紙：
ふる鳥弥生
ジョブ：
岡本晃
施設：
落合なごみ（冒険企画局）
モンスター：
うっかり
吉井徹
落合なごみ（冒険企画局）
ノベル挿絵：
吉井徹
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）

あ〜〜〜〜
カチューシャ殿は
武勇の誉れも高く〜〜〜
アグネヒルデ殿は
その才英をうたわれて
おり〜〜〜〜
Open Dice Kingdom
オープン ダイス キングダム
7th Conquest
「大縁談以上大団円未満（後編）」
なんだか
雰囲気が悪くないか
スターニスラフどの？
何をいまさら
テオドラさん
……
……
ぷ

自分で描いててなんだが でかい頭だ

殿方とは……
その……

実は……
あたし　ある
魔法使いに呪いを
かけられて
おりまして……

ええッ

バズム声

なんと〜!?

あの……アル・ニラム師
大変申し訳ないのですが、
この婚礼はお断り
できませんか？

拙者
「勝てば官軍の」
バグラチオンと申す！

これはこれは
美しい姫君！

ちょっ

呪いなどという
邪悪な所業　騎士として
見過ごすことはできぬ！

ちょっと

ぽかーん

呪いだと
————ッ!?

ゴオオオ

アル・ニラム師HEAD

小鬼どもは
首尾よく退治した！

それより　この姫君の
呪い　解かずには
おれまいな！

どきっぱり

まっ

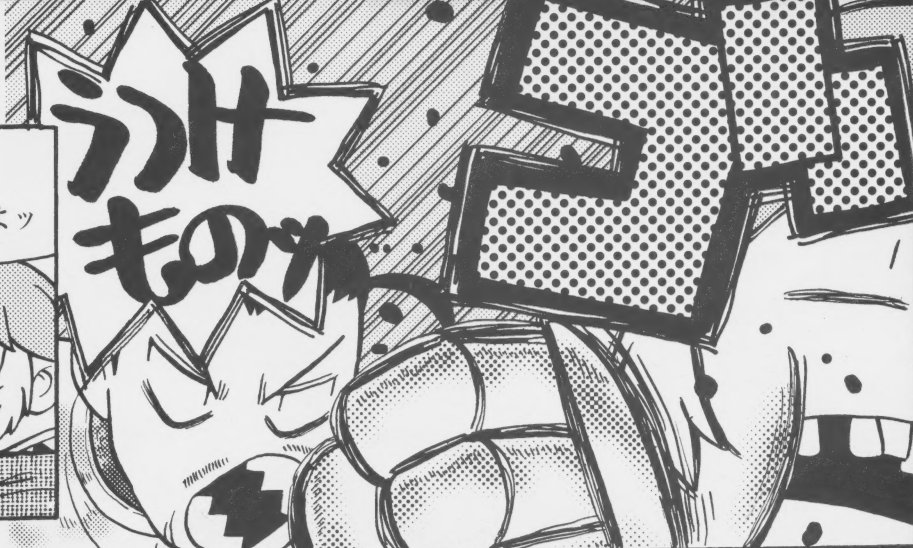
待って

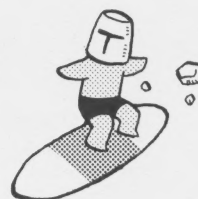
ぽかーん

バグラチオンさん
小鬼に襲われた村に行った筈
じゃなかったんですか!?

見せ物
台無しに
しよったな〜

おお
お前たち！

許しま
せんわよッ
そんな
勝手なこと
うつけ
ものがッ
どころで
誰だこいつは
えーっと
惰弱な者は
俺が許さん！
なんじゃ
そりゃッ
おおそうだ！
首無し騎士との
果し合いに
行かねばならんのだ！
あとは
まかせたぞ
諸君ッ!!
待たせては
騎士の名折れッ
ガッチャ
ガッチャ
この千年王朝の？
アグネヒルデ姫に
呪いをかけたのは
プロキオン師という
人物らしいですよ
なんや
ややこしい
話やな〜〜
そこ穴があるから
気をつけてくださいね
ペルペティウムは
迷宮化が激しいのだ

アル・ニラム師も
是非にとおっしゃられて
ましたし……
アグネヒルデに
かけた呪いを
解け と？
KOFF
ならば
なおさらじゃ!!
わしは災厄王陛下の留守を
預かる大宰相補佐
賢人会議第27階位候補にして
鴨の羽色の魔法使い
プロキオンじゃぞ!!
KOFF
ハ！ なぜ
そんなことをせねば
ならん？
KOFF KOFF
頼みごとがあるなら
きやつ自身が頭を下げに
来ればよいのじゃ!!
わたくし
ご不浄に行きたいの
ですけど
あの
なんですかもう
大事な話を
してるときに……
その
殿方の
身体ですし
しかし
アグネヒルデさまは
無関係では
ありませんか！
それに……
ちょっと
スタニスラフ
スタニスラフ
すみません
お手洗い
どちらですか？
ああ なんか
調子狂うなぁ
しばらく
お待ちください

ハ！
本性を現したな
蛮人ども！
ともかくじゃ！
KOFF
呪いを解く気はない
帰れ帰れ！
そうだ!!
現下の大問題は
議論によってでは
なく……
鉄と血によって
決定される!!
そんな！
そもそも　なぜ
呪いをかけられたの
ですか？
うゅあ
わが
「変わり身の骰子」の
呪いを受けるがよいわ!!
AMAZING!!
あッ
ああッ
テオドラさんが
あんなに弱く！
いや
いつもと
同じやろ
きゅう

ROLL 1D
ひゅほほ
次はそこの
カチューシャとやらじゃ
何に
変身するかのう？
リリィさん　でかした！
そのまま転がし
続けてください！
いまです
カチューシャさま!!
あっ
え
ごぃん
し　しもたッ
つい
うっかり！
ごぃん
ごぃん
ああ
やる気が無い！
笑えば
いーんですわ
ふんッ
えーもう
ど――っでも
いーですわ
ぼりぼり
ああもうッ
なんで僕が
戦わないと
いけないんですか
ガ
ガ
ガ
ガ
ガ
ガ
コンバット
指導書
もう限界や～
ごぃん
あかん～
へろろ
運動不足
せやッ
ごろん

変わり身骰子表

1D6

ダイス	結果
⚀	**毒虫になる。**呪いのバッドステータスを受ける。この呪いが解けるまで、自分以外のキャラクターから協調判定を受けることができなくなり、人間関係の効果も使用できなくなる
⚁	**本になる。**呪いのバッドステータスを受ける。この呪いが解けるまで、修得している肉弾、射撃、芸能、道具のスキルを未修得の状態に変更し、その数と同じだけ、それ以外のスキルを修得すること
⚂	**性別が逆転する。**呪いのバッドステータスを受ける。この呪いが解けるまで、絶対失敗したとき、自分の《気力》1点を消費する
⚃	**子供になる。**呪いのバッドステータスを受ける。この呪いが解けるまで、装備できるアイテムの数が、いつもの1/2になる
⚄	**小鬼になる。**呪いのバッドステータスを受ける。この呪いが解けるまで、《HP》の最大値が1点になる
⚅	**鍋焼きうどんになる。**呪いのバッドステータスを受ける。この呪いがかかっている最中に、宮廷が【お弁当】や【フルコース】を食べることができず、ダメージを受けてしまった場合、あなたは死亡する（食べられる）。この効果は【復活薬】で無効化できない

バーーーン!

アグネヒルデさま
呪いは解かれましたよー

ところでわたくし
実は女でしたから
縁談はチャラと
いうことで

つかれたー

でぶーーーん

やあッ　オデは
アグネヒルデ王子だよッ

女の子になる呪いを
かけられていたけれど
君たちのおかげで
元に戻れたよ！

ASTOUNDING!

ヒッ!!

おやッ　キミは以前
大通りで会った
おねえたまだねッ

お　オデの
お嫁さんに
ならないかいッ

キミにはこの
メイド服とか
似合うと思うなッ

はーー
はー
はー

ゴ
ゴ
ゴ
ゴ
ゴ

苦労して集めたアイテムを
勝手に盗んでいくのじゃよ
あの王子

うむ
問題なしじゃの〜
縁談も進めるかの〜〜

あーー
そりゃひどい

あの
メイド服も
プロキオンはんの
アイテム
なんやろな

カチューシャは帰国後
すぐさま千年王朝と断交し、
ダイナマイト帝国と同盟を
結んだ。

この外交政策の大転換が
なぜ行われたかは
王国史の謎であるが
史書はいずれも沈黙している。

上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいＰＣは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。能力値ボーナスが「＋２」のように書かれているものは、１点ではなく、２点加える。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

上級ジョブ

語り部

Story Teller

転職条件：2レベル以上、芸能のスキルを1つ以上修得している、署名欄に名前の書いてある魔法カードを1枚以上持っている

能力値ボーナス：〔魅力〕〔探索〕

スキルグループ：迷宮、交渉、便利、芸能

逸材としての効果：（常駐）王国シートの領土（既知の土地）欄の中から、自国の領土に接していない土地1つを選ぶ。ランダムにレアアイテム1つを選び、それをその土地を記入する。その土地を征服すると、そのレアアイテムを獲得することができる

四方どころか、頭の上も天井に覆われる百万迷宮の小国家（ペティ・キングダムズ）では、思いの外、自国の外の様子を知ることは難しい。そんなとき、重宝されるのが語り部だ。彼らは、暇を見つけては、百万迷宮中を旅して、様々な伝説や冒険譚、面白おかしい噂話（ゴシップ）を蒐集しているのだ。

スキル／ジョブ

物語り / Telling

タイプ	対象	判定
補助	自分	〔魅力〕／9

魔法カードが使われたときに使用できる。上記の判定に成功すると、［判定の達成値×1/5］点《民の声》を回復することができる

美しき姫君の悲恋、雄々しき勇者の勲しなど、きらびやかな伝説や心躍る物語を収集し、それを披露するのが語り部の役目である。その見事な語りは、民の心をつかんで離さないだろう。いつの時代も人々は物語を求めるのである

S-J038　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

禍々師

Sorcerer

転職条件：3レベル以上、自分に《敵意》を持っているキャラクターを死亡させたことがある、誰かに対する《敵意》が3点以上ある

能力値ボーナス：〔才覚〕〔魅力〕

スキルグループ：射撃、召喚、道具

逸材としての効果：（補助）《民の声》を1点減少する。好きなキャラクター1体に1D6点のダメージを与える

憎悪や妄執、邪悪な情念（オーラ）を最高級の衣装のように着こなす呪詛専門の魔法使い。自らに向けられた敵意を、周到に練り上げ、呪いの刃に変える。その負の気配ゆえに災いの種（キス・オブ・デス）、悲嘆の呼び手（ベイル・ブリンガー）と忌み嫌われ、禍々師（まがまがし）という不名誉な名で呼ばれている。しかし、彼らはそうして嫌われることで、より強力な呪力を手に入れることができるため、怨嗟や侮蔑を歓（よろこ）び、受け入れているという。

スキル／ジョブ

呪怨 / Grudge

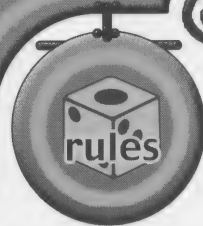
タイプ	対象	判定
支援	単体	〔魅力〕／対象のレベル＋5

戦闘中に使用できる。キャラクター１体を選ぶ。上記の判定に成功すると、［宮廷内の自分に対する《敵意》の合計値＋１Ｄ６］点のダメージを、そのキャラクターと自分の両方に与える

憎悪や怨嗟など、『汚れ』と呼ばれる感情を身にまとう邪悪な呪術師。それが、禍々師である。汚れは、不幸を呼び起こし、呪いの対象と術者自身を傷つける

S-J039   illustration.OCHIAI NAGOMI

魔法

『お伽の法則』と名付けられた、新たな魔法に加え、星術や召喚など、既存の魔法体系に関する追加ルールを紹介しよう

百万迷宮における魔法

魔法とは、百万迷宮における思想であり、学問であり、強力な理論体系である。まだまだ一般の民にまでは浸透してはいないが、日常に用いられることも多い。一定以上の文化程度を持つ国であれば、ランドメイカー以外にも魔法を操ることができる逸材の存在も珍しくない。

ここでいう魔法とは、俗に3大魔道とも呼ばれる星術(アストロジー)、召喚(サモニング)、科学(サイエンス)を指す。迷宮災厄以前、または、それに等しいほどの過去においては、3大魔道以外にもたくさんの魔法が存在したという。物質の変異や生成を行う変成術(メタモルフィズム)、精神を操作する幻術(イリュージョン)、生と死の法則を操る死霊術(ネクロマンシー)などがその代表的存在だ。それらの魔法は、現在では遺失魔法と呼ばれており、他の理論体系に統合されているものを除き、ほとんど残っていない。錬金術師や魔女、祓魔師などや迷宮の怪物たちの中には、辛うじてその理論の一部を継承している者もいるという。また、遺物(レアアイテム)や神器の中には遺失魔法の力を宿らせたものもあるという。

魔法に関する追加ルール

星術、召喚、科学のスキルを使用するにあたり、「魔法の触媒」、「呪文の詠唱」のルールを追加する。この新しいルールをあなたのゲームに導入する場合、右記のように処理を行う。

魔法の触媒と呪文の詠唱

この2つのルールは、いずれも魔法の使用を補助するためのものである。触媒は、魔法の発動を安定させる目的で使用され、初級の魔法使いに愛用されている。また、呪文の詠唱は、術者の精神の消耗を抑えるために使用される。

●触媒による達成値の上昇

星術、召喚、科学の3つのスキルの中で、行為判定を必要とするスキルを使用する場合、それぞれに対応した素材2つを消費するたびに、その達成値を1点上昇させることができる。素材の消費は、判定のサイコロを振る前に行わなければならない

星術の触媒となる素材：魔素、鉄
召喚の触媒となる素材：魔素、肉
科学の触媒となる素材：機械、情報

●詠唱による特殊な《希望》の発生

呪文の詠唱は戦闘中に行える支援行動である。この行動を行った者は、基本ルールブックP16の単語表1～4を使ってランダムに4つの単語を選び、それを使って呪文の文章を考える。文章ができると、《魔法専用希望》1点を獲得することができる。《魔法専用希望》は、星術、召喚、科学のスキルの効果によって、《希望》を消費するように指示されたときだけ、通常の《希望》の代わりに使用できる。《魔法専用希望》は、戦闘が終了するとすべて消滅する

コラム 魔法と科学

百万迷宮における3大魔道の中でも、星術や召喚術は、迷宮災厄以前の文献にも登場する伝統的、古典的魔道の一派だ。どちらも、暗く資源の少ない百万迷宮で人類が生き残るために発展した魔法であるため、実学としての側面が強い。理論や思想よりも、技術的発展を優先した結果、無数の分派や流派を生み出してしまう。流派間の隔絶が気が遠くなるほど進んでしまった現在では、複雑怪奇な理論体系の全貌を把握する者はほとんどいない。近年は、技術の発展もほとんどない状態だ。一方、新興勢力といえる科学の発展はめざましい。変成術や錬金術の一派から起こった科学の徒たちは、より理論的な視野から、百万迷宮における物理法則の解析を行っていった。その結果、いくつもの魔法体系を滅ぼしてはい、自らにとりこんでいき、巨大な勢力へと成長する。今や、星術や召喚術すらもその一分野に呑み込んでしまおうという勢いである。星術や召喚術の権威たちは、彼らの非人道的で過剰な研究姿勢を畏れ、道義的な見地から、抵抗活動を行っている。

魔法カードの読み方

魔法

統一迷宮暦　　年
　　ノ月　　ノ日
伝説の主　　は
憎き仇敵　　を ①

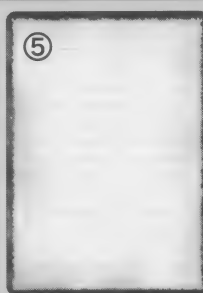
のために取り逃がしてしまう
彼の者の魂、激しく震え
必ずや復讐を果たすと
　　に誓ったという

悔恨/②ontrition

条件：倒すべき敵を倒し損ねてしまう ③

転職条件を無視して、倒し損ねたキャラクターの現在のジョブを好きなジョブに変更することができる ④

G-001　迷宮キングダム

⑤

①物語欄
そのお伽の法則が初めて使われたときの状況を、物語風に記入する場所。初めて使われたときに、カードの使用者が書き込み、2回目以降は記入しない
②カード名
そのお伽の法則の名前。
③条件
その魔法カードが使用できるための条件。ゲーム中に、そのカードの条件を満たしたとGMが判断した場合に、初めてその効果が適用される
④効果
魔法の効果。対象になりうるキャラクターが、複数いた場合、誰にその効果が訪れるかは、カードの使用者が決定する
⑤署名欄
カードの裏面は、署名欄になっている。カードを使用したら、自分の名前を署名欄に書き込み、他の参加者にカードを渡すこと。署名欄に自分の名前が書かれている魔法カードは、受け取ることができない

お伽の法則

一方、百万迷宮には、それらの3大魔道や遺失魔法とは全く異なる性質を持つ「魔法」が存在する。その魔法は、「お伽の法則(グリム・グリモワール)」の名前で知られている。この魔法は、一種の伝説で、誰もが一生に一度だけ使用できると民たちの間で信じられている。その力は、「運命的な出会い」や「悲劇的な別れ」、「劇的な再会」のように、物語めいた出来事とともに発現する「少し不思議」な現象である。百万迷宮に伝わる、無数の偉業や悲劇、ロマンスなどの伝説と、同じような状況に陥ると、その物語の行く末と同じような結果が訪れるというのだ。思想や学問というよりは、一種の「奇跡」といった方が近いかもしれない。

実際的な効果はともかく、「お伽の法則」は、その再現性において、通常のあらゆる魔法とも異なる。科学はもちろん、星術や召喚など、いわゆる魔道は、特定の理論体系を持ち、高い再現性を持つのが普通である。しかし、この「お伽の法則」を使って、同じ人物が、同じ現象を引き起こすのは至難の業と言われている。

専門家によれば、この現象は、民衆の過去の伝説を信じる力や心が迷宮に作用し、小規模な迷宮化現象を引き起こしているのだという。しかし、否定的な研究者の間では、単なる偶然という説も根強い。

「お伽の法則」には、もう1つ特徴がある。この魔法は伝染するということである。「お伽の法則」を見聞きしたものを通じて、また、別の場所で同じような現象が起こることがあるのだ。美しい物語ほど、同じ現象が起こるとも言われており、この魔法を調べる者たちは、物語を蒐集、研究している。現在でも百万迷宮では、日々新しい「お伽の法則」が生み出され、迷宮を漂っているという。

お伽の法則の使用

お伽の法則とは、ゲーム中に起こった物語に合わせて、特殊な効果が発生するルールである。お伽の法則をあなたのゲームに導入する場合、下記のように処理を行う。

●お伽の法則使用時の注意点

このルールを使用するには、『迷宮クロニクルVol.6』に付属している魔法カードが必要になる。ただし、この魔法カードは、1度使用すると、その場にいる別の参加者にその魔法カードの所有権を譲渡しなければならない。

この処置は、「迷宮中に伝わっていく物語」というコンセプトを再現するためのものである。ぜひ、コンベンションなどのような、知らない人と『迷宮キングダム』を遊ぶ機会にこそ使ってみて欲しい。あなたの体験した物語は、一体どこまで伝わっていくのだろう?

魔法カードの準備

実際のゲームで、お伽の法則を使用する場合、準備フェイズに、魔法カードを用意する必要がある。1回のゲームでは、GMや各プレイヤーは、それぞれ好きな数の魔法カードを用意できる。このとき、魔法カードは、各プレイヤーやGMが、それぞれ自分が使うものを用意するのが普通である。もちろん、誰かが他の参加者ために、魔法カードを用意しても構わない。ただし、そのカードが使用された場合は、カードの所有権が移動する。その点に注意すること。

魔法カードの使用

魔法カードは下記の手順で使用される。

●条件を満たす

魔法カードはゲーム中なら、いつでも使用することができる。カードの持ち主は、ゲームの展開が、用意している魔法カードの条件を満たしたと思ったときに、使用を宣言し、カードを公開すること。GMは、そのカードを見て、ゲーム中に起こっている出来事と条件を比べ、それを満たしているかどうかを判断する。

このとき、GMや他のプレイヤーが、カードの使用に疑問を感じた場合、カードを使用した者に対して、その理由を尋ねることができる。カードの使用条件は、意図的に曖昧にしてあるので、柔軟に解釈し、できるだけ使用を認める方向に判断してもらいたい

GMが使用を許可すると、その魔法カードの効果が適用される。GMが使用を許可しなかった場合、カードを持ち主のもとに戻し、ゲームを続行すること

●物語の記入

効果の適用が終了したら、その魔法カードの物語欄を確認する。そこに何も書かれていなかった場合、物語の記入を行う。その日の日付や関係した人物、起こった出来事など、その魔法カードが発動するきっかけとなった状況を物語欄の空欄に記入する。また、カードの裏面に自分の名前を記入すること

●魔法カードの譲渡

魔法カードの効果を使用し、自分の名前ほかを記入したら、一緒にゲームを遊んでいる別の参加者に、そのカードを手渡さなければならない。

渡された人は、カードをもらったら、その裏面を確認する。裏面に自分の名前が書かれていなければ、そのカードはあなたのものとなる。今後、上記のように好きなタイミングで、魔法カードを使用することができるようになる。カードは、別のゲームの機会に使用しても構わない。

カードの裏面に自分の名前が書かれていたら、すぐに、そのカードを自分以外の別のプレイヤーに渡さなければならない。もしも、そのカードの裏面に、その場にいる全員の名前が書かれていた場合、GMがそのカードの所有者となる。GMは、別のプレイヤーと遊ぶ機会があれば、そのカードを、そのプレイヤーに託すとよいだろう

裏面に、署名が書ききれなくなった場合、カードをスリーブなどに入れ、その中に署名用の紙片を入れておくこと

コラム
魔法カードの使い方

魔法カードは、今までの『迷宮キングダム』のルールとは異なり、曖昧な部分が残されている。これは、RPG特有の文化である「解釈」の面白さを採用したためである。プレイヤー諸氏は、ギリギリにおいつめられたとき、ぜひこの魔法カードの存在を思い出し、ステキな「解釈」を見つけて欲しい。

また、あなたがGMなら、魔法カードを応用することができるだろう。たとえば、劇的な展開をシナリオに盛り込みたいとき、プレイヤーにそれらに対応した魔法カードを渡し、目配せしておくのだ。そうすれば、プレイヤーは、そのシナリオに予定されている物語を予想し、それに備えることができるだろう。この手法を試す場合、もちろん、カードを渡す相手を見極めることが肝要だ。人選を誤れば大惨事になるに違いない。しかし、それはそれで迷宮キングダムらしいというもの。もちろん、GMが、モンスターを強化する目的で魔法カードを使ったって構わない。

ブランクカードを1枚付属しておいたので、ぜひ、独自の魔法をつくってあなたの物語を盛り上げてみて欲しい。

プレイヤー用データ

今回は、プレイヤー用データとして、魔法に関する新データを用意した。最初の2つは、魔法に関する特殊施設。星術、召喚、科学のスキルなど、魔法を使うのに便利なものである。そして、もう1つの魔法関連データは、新ルール「お伽の法則」で使用する魔法カード6枚である。この他にも、シナリオ専用の魔法カードと、自作用のブランク魔法カードを用意してある。積極的に使ってみて欲しい。

魔法屋/Spell Chamber

購入したとき、星術、召喚、科学のスキルグループの中から好きなスキル1種類を選び、その部屋に書き込む。この施設を使用したものは、書き込まれたスキルの中に、現在の自分のジョブの修得できるスキルグループのスキルがあれば、それを好きなだけ修得できる。ただし、修得したスキルと同じ数だけ、自分の修得しているスキルを未修得の状態にしなければならない。この効果は、そのゲームの間持続する。施設レベルが上がると、新しく星術、召喚、科学のスキルグループの中から好きなスキル1種類を選び、その部屋に書き込むことができる

F-065　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

密儀の間/Ritual Precinct

購入したとき、星術、召喚、科学のスキルグループの中から常駐以外の好きなスキル1種類を選び、その部屋に書き込む。この施設を使用すると、ゲーム中に1度、そのスキルを好きなタイミングで使用できる。スキルの使用に判定が必要な場合、能力値の代わりに自国の〔文化レベル〕を使用する。《希望》が必要な場合、《民の声》を使用する。レベルが必要な場合、施設レベルを使用する。施設レベルが上がると、新しく星術、召喚、科学のスキルグループの中から好きなスキル1種類を選び、その部屋に書き込むことができる

F-066　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

悔恨/Contrition

条件：倒すべき敵を倒し損ねてしまう

転職条件を無視して、倒し損ねたキャラクターの現在のジョブを好きなジョブに変更することができる

G-001　迷宮キングダム

別離/Loss

条件：もっとも大切なものを失ってしまう

何かを失ったキャラクターの現在の《HP》と《気力》と《配下》が［裏面の署名の数×1D6］点上昇する（最大値は超えない）

G-002　迷宮キングダム

偉業/Great Deeds

条件：王国に訪れた危機的状況を救う

自国の《民》が［10＋裏面の署名の数］人増える

G-003　迷宮キングダム

魔法

統一迷宮暦　　年
／月　　／日
伝説の主　　は
美しき　　と
甘く激しい恋いに墜ちた
しかし、その恋の相手は
彼の者の　　で
人の道を外れた行いに
2人は　　した

悲劇/Tragedy

条件：肉親や敵、すでに妻子がある者などと許されざる愛に陥る

愛に落ちたキャラクターのすべての《感情値》を合計し、それを好きな《感情値》に割り振り直すことができる（属性も自由に決めることができる）

G-004　迷宮キングダム

魔法

統一迷宮暦　　年
／月　　／日
伝説の主　　は
運命の人
に邂逅した。彼の者は、
運命の人があまりに
な
ことに感銘を受け、その人を
と呼んだ

出会い/Meet

条件：初めて出会ったキャラクターに、新しい名前をつける

名前をつけたキャラクターとつけられたキャラクターの互いに対する《好意》か《敵意》が［裏面の署名の数＋1D6］点上昇する（自分のレベル以上にはならない）

G-005　迷宮キングダム

勝利/Victory

条件：圧倒的に強大な敵をねじふせる

レアアイテムの中から、価格の（　）内の数値が［裏面の署名の数+1D6］以下のものを1つ選ぶ。そのレアアイテムを獲得する

G-006　迷宮キングダム

追加モンスター

一般的なモンスタースキル

【○○指揮（モ）】のスキルに、以下の効果を加える。「この戦闘中、○○と同じ種族のモンスターは、命中判定の2つのサイコロの目の合計がで11以上になった場合、絶対成功となる」

モンスター／鬼族

レベル 2 **原始小鬼**/ Primal Ogrekin

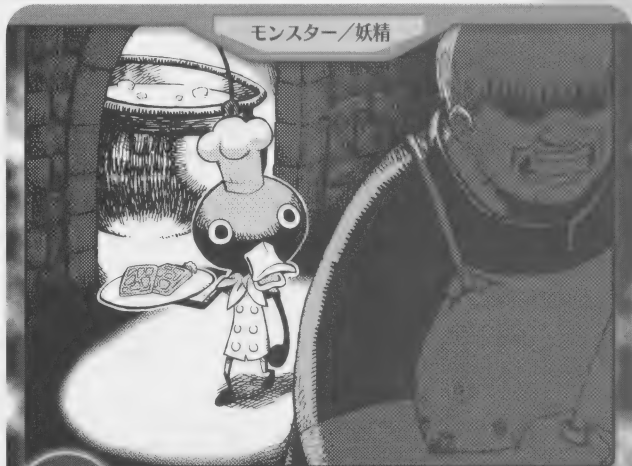
武勇 2 射程 0 威力 3 回避値 9 HP 3

性格 愚か 素材 革

【投げる（肉）】
【先祖返り（モ）】（常駐）このキャラクターと同じエリアにいる名前に「小鬼」とつくモンスターは、射程が1点上昇し、種別を妖精としても扱う。この効果は累積しない

小鬼は鬼族の中でも妖精の血をひく妖鬼族の一員である。長い歴史の中で、その血は薄まっていったが、迷宮の奥深くには、いまだに妖精に近い姿を保つ原始小鬼が生息するという

M-117 迷宮キングダム illustration.CARELESSLY

モンスター／妖精

レベル 4 **ドモヴォーイ**/ Lovely Cook

武勇 3 射程 0 威力 2 回避値 13 HP 5

性格 奇妙 素材 肉

【妖精の手料理（モ）】（支援）自分と同じエリアにいるモンスター1体を選ぶ。そのキャラクターの〔武勇〕と同じ値だけ威力が上昇する。この効果は、妖精に使用した場合のみ、戦闘の間持続する。累積はしない

かまどの妖精の一種で、料理人の守護者ともされる。その料理は、迷宮全席を遥かに超える滋養と強壮を誇るが、持続力では一歩劣る。妖精サイズのため、量が少ないのだ

M-118 迷宮キングダム illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／異形

レベル 11 **時間泥棒**/ Time Robber

武勇 9 射程 0 威力 2D6+2 回避値 14 HP 25

性格 奇妙 素材 魔素、機械

【人類の敵（モ）】【受け流し（肉）】【剣劇（職）】
【時間盗み（モ）】（支援）敵軍キャラクター全員は〔探索〕で、難易度［このキャラクターのレベル＋5］の判定を行う。失敗したキャラクターの数と同じ回数だけ、「移動と行動処理」を行うことができる。同じ目標を2回以上攻撃できない

魔階に生息する悪魔。力を与える見返りに、契約者から時間を奪い取り、魔王に捧げる。蛇人間を配下に使うことが多い

M-119 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

モンスター／妖精

レベル 13 **運命の三女神**/ Fortuna

武勇 8 射程 2 威力 2D6 回避値 12 HP 60

性格 狡猾 素材 魔素、衣装

【幻惑（モ）】【魅了（モ）】【ブレス（モ）】【妖精指揮（モ）】
【運命の輪（モ）】（割り込み）誰かに攻撃が命中したときに割り込んで使用できる。攻撃を受けたキャラクターがいるエリアの中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターにその攻撃が命中する

モイライ、ムーサ、フェイトなどの別名を持つ運命を司る三位一体の女神。運命の機を織り人の寿命に介入することができる

M-120 迷宮キングダム illustration.YOSHII TOHRU

迷宮キングダム　16th. Conquest

プリンセス・メモリーズ

シナリオ概要

王国にちょっと変わった女の子がやってきた！　彼女に振り回されながらも楽しい日々。それも長くは続かなかった。彼女の誘拐、そして衝撃の事実。彼女を……　そして、王国を救うことは出来るのか！？

プレイ人数：4人　　対応レベル：2レベル
プレイ時間：3時間　　シナリオ制作：逢坂流一郎

はじめに

このシナリオは2レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。このシナリオは、お伽の法則を使用します。GMは、最初に【再会】の魔法カードを読み上げ、国王のプレイヤーに渡してください。

プロローグ

ある夕暮れのこと。国境付近を散歩していた国王は１人の少女が倒れているのを見つける。保護して事情を聞くと《民》になりたいと言うのだが……

●少女

少女は過労により倒れています。すぐに助ければ命に別状が無いこと、彼女はドレスを身にまとっており、この王国の《民》では無いことを国王に伝えてください。助けなかった場合は、《民》の1人が代わりに助けたことにしてください。その場合、国王への不信が高まります。《民の声》を1D6点減らしてください

●イベント：おしかけ国民

少女を王宮で休ませると目を覚まします。彼女は「花も恥らう」クレーンクインと名乗ります。安住の地を探して旅をしていたのですが、倒れてしまったと語ります。「なかなか住み良さそうですし、《民》にしてくださらないかしら？」彼女は【貴族】の逸材です。「私が住むからには、それ相応の場所が必要ですわね」と言って自分が持ってきた5MGを使い、王国の空いている場所に【高級住宅街】を建設します。また、彼女の国王に対する《好意》が1点上がり、属性は愛情になります。《民》にしないという決定をした場合は、「まったく！　無礼にも程がありますわ！」と言うと国境付近にテントを張ります

●イベント：わがままお嬢さま

クレーンクインは王宮に入り浸っています。そのことを指摘すると、「あら？　私に意見するというの？　それより、早くお茶を持ってきなさい！」と逆に命令されてしまいます。彼女はお茶を持って来てくれたPCへの《好意》を1点上げます。属性は愛情にしてください

●イベント：絵本読み

PCが散歩していると、子供たちに絵本を読んでいるクレーンクインの姿を見つけます。彼女に声をかけるか絵本を読み終わるのを待つと、彼女はPCに気付きます。

「いつからそこにいたんですか!?」「こ、このことは誰にも言ってはいけません！」と赤面しながら言います。彼女のPCに対する《好意》が1点上がり、属性は愛情になります

●イベント：誘拐

ある日、国王はクレーンクインが王宮にやってこないことに気付きます。探しても見つかりません。そして、「国王様！」と《民》がやってきます。「クレーンクインさんが、さらわれたみたいなんです！　南の迷宮に入っていくところを、うちの子供が見ました！」

●イベント：使者

そのすぐ後、「ダイナマイト帝国から使者がやってまいりました！」と報告があります。使者は門番の制止を振り切り、国王に礼をすると用件を喋り出します。

「僕はダイナマイト帝国で執事をしていましたガントレットといいます。こちらにクレーンクイン姫がおりますでしょうか？」

事情を話せば、彼は叫びます。

「姫様が誘拐ッ!?　（国王の名前）様、頼みがあります。姫様を助けてください！」

ＰＣたちが、南の迷宮に行くことを決心したら、プロローグは終了です。目的のマップは、王国の南側に隣接しています。出発した場合、道中イベント表を１回振る必要があります。

迷宮フェイズ

部屋に入ったら下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは、右のマップに書いてあります。

●A2：姫発見！

描写：**迷宮に入ると【人形師】が【死にぞこない】を使って台座の上に人間を置こうとしている。あれは……、姫じゃないか！**

イベント：PCたちは【人形師】が姫を台座に置こうとするところを見つけます。戦闘を行ってください。クレーンクインには、【大爆発】のトラップが仕掛けられています。トラップを解除すると、彼女を運ぶことができますが、その目は空ろで何を聞いても答えることはありません。彼女の魂は抜き取られています

●B1：記憶の扉

描写：**部屋の中には、10人の女性が台座の上で死んだように眠っている。その横には、何かの資料が大量にしまわれた本棚がある**

イベント：女性を捜索すると、首輪に名前が書かれているのが分かります。本棚を捜索すると研究資料を読むことができます。Ｂ3の部屋にある結晶を、その名前に対応した女性の額にかざせば、その心を取り戻せることが分かります。クレーンクインの心を取り戻すと、その部屋に彼女の思い出が投影されます。結晶をかざせば、他の女性は自我を取り戻しますが、彼女はまだ人形のような状態です

●B2：コレクションルーム

描写：**そこには男がいた。彼はクレーンクインを連れたキミたちを見つけるとニヤっと笑った**

イベント：「我は想いの魔道師」と名乗った男は、自分の思想を語ります。「人は恋をしているときが最も美しい。しかし、それも年を経て醜くなるもの。私はもっとも美しい時期に、その魂を抜き取るすべを持っている」そして、男は懐からピンクの石を取り出します。石を目にしたクレーンクインは、一瞬、正気を取り戻して、国王の名を叫びます。「これが彼女の恋する乙女心だよ。どうだい、美しいだろう？　これを永遠に見ることができる。素晴らしいと思わないかね？」想いの魔導師が話し終えたら、戦闘を開始して下さい。PCたちが戦闘に勝利したら、エピローグとなります

●B3：心の扉

描写：**壁にずらりと黄色い石が並んでいる。石の下には、それぞれに、女性の名前と日付を刻んだプレートがついているが……**

イベント：ＰＣが黄色い石に対して、捜索の判定に成功すると、クレーンクインの名前が入った石を見つけることができます。また、Ｂ２の部屋の捜索に成功していれば、Ｂ２の部屋の女性名と、石の下の女性名が一致すること、これが彼女たちの心の結晶であることが判るでしょう。ＰＣが望むなら、石を持っていくことができます

●C2：主への扉

描写：**中央に大きな扉がある。その前をモンスターが守っているようだ**

エピローグ

以下の基準でエピローグは変化します。

●心の結晶を手に入れていない

心の結晶がなければ、クレーンクインは正気をとりもどしません。ガントレットは「そうですか……。では、治療法を本国で探したいと思います」と言い、彼女と去っていきます。PCの国とダイナマイト帝国との関係が悪化します

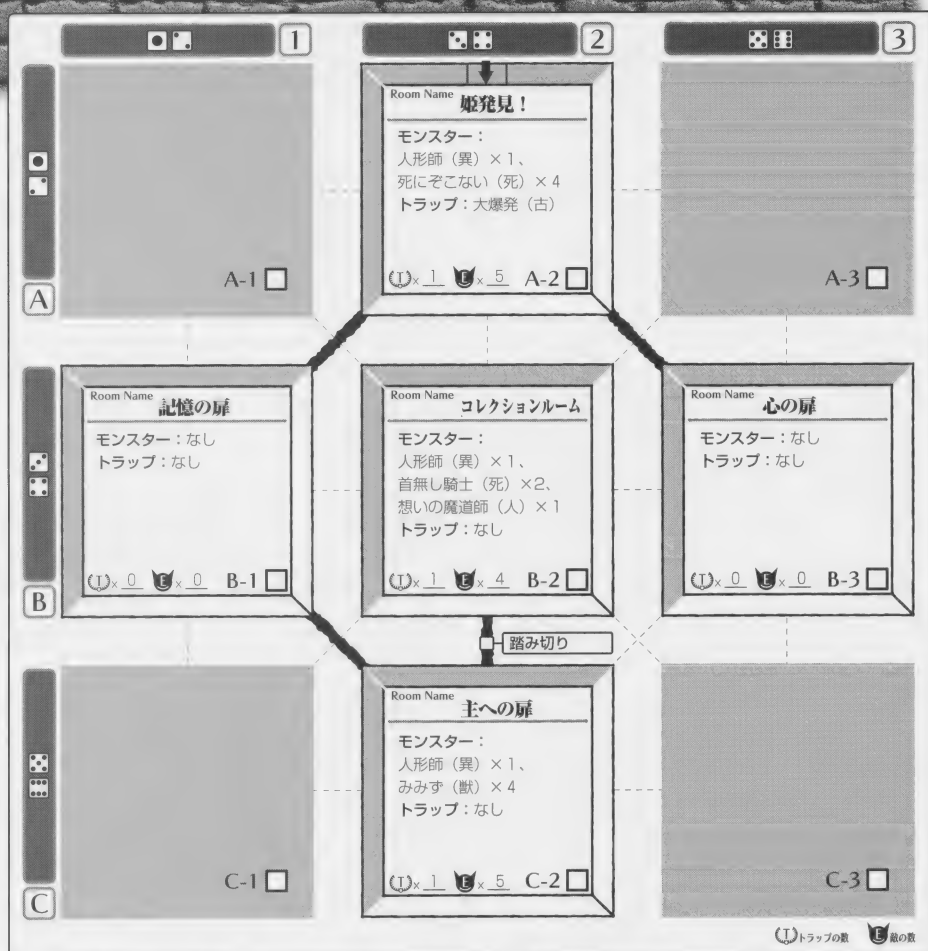
●心の結晶を手に入れている

想いの魔導師を倒したことにより、その魔術の力は消え去ります。ピンクの石と、心の結晶は溶けて、クレーンクインが正気を取り戻し、国王に抱きつきます。「（国王の名前）様！　ありがとうございます！」

彼女はこの国に残ることを宣言します。ガントレットは反対するのですが、とうとう折れて「姫様を守る使命がありますので」と言い、彼も王国に留まります。彼は【働きもの】の逸材です。また、囚われていた他の女性たちも助け出され、《民》となります

Marionette Theater of Minelauvah

ミネラウバ人形劇場

シナリオの目的：クレーンクイン姫を助け出す。

ダンジョン概要：中央に大きな扉がある。その前をモンスターが守っているようだ。

●シナリオの傾向
このシナリオは2レベルのPC4人の宮廷を対象としている。プロローグの処理をやや長めに行おう。また、このシナリオはシリアスな雰囲気で進められる。GMから積極的に雰囲気作りに勤めるのが望ましいだろう

●魔法カード
GMは、お伽の法則のルールを把握し、その概要を説明したうえで、【再会】の魔法カードをプレイヤーに渡しましょう。魔法カードを使うのがイヤな場合、使わなくても構いません

●国王の性別
国王の性別は男であることが望ましいが、キャンペーンの都合により、女である場合もあるだろう。その場合も通常通りシナリオを進めること

●わがままお嬢様＆絵本読み
この場面には全てのPCが登場できる。誰も登場しない場合はGMが国王を指名する。《好意》の上昇する対象が複数出た場合は全て適用すること

●使者
姫はいるが、さらわれた事実を出したくないというPCもいると思われる。その場合も《民》がさらわれたという事実を口に出してしまう

●誘拐の影響
姫がさらわれている間、（当然だが）【貴族】の逸材は使用できないものとする。これは退却して再挑戦する際の姫の心が戻ってないときにも適用される

●【人形師】
このシナリオには戦闘で【人形師】が必ず登場する。戦闘前などでは「あの方のために！」など狂信者ぶりをアピールすること

●姫発見！
【人形師】【死にぞこない】は全て敵前衛に配置する。最初に【人形師】は【死にぞこない】と同じエリアに移動して【あやつり人形（モ）】を使い、その後【死にぞこない】が移動して攻撃する

●記憶の扉
思い出がよみがえる所で回想シーンを入れることが望ましい。彼女はダイナマイト帝国で厳しい教育を受けている。事務的な教師、おべっかを使う回りの人間、1人で取る食事など寂しい雰囲気を出すこと。また、王国でのＰＣたちとの触れあいも再現すること

●女性を助ける
B1の部屋にいる女性たちを助けたいとＰＣたちが言った場合、心を取り戻していない場合、アイテムスロット1つ使うたびに、1人を助けることができる。心を取り戻していれば、PCが連れている《配下》1人につき、1人助けることができる

●ピンクの石
シナリオの意図としては、クレーンクインがピンクの石を観たとき、もしくは終了フェイズのエピローグ時に【再会】の魔法カードを使うことを想定している。【再会】のカードが、想定通りに使われた場合、彼女の瞳から涙の滴が落ち、アイテムが強化される……などの演出を行おう。無論、それ以外の使い方がいけないというわけではない

●コレクションルーム
敵は全て敵本陣に配置する。【人形師】の【あやつり人形（モ）】を最初に使い、その後【首無し騎士】は【早足（モ）】から【突撃（肉）】、【想いの魔道師】は本陣から動かず前衛に攻撃を撃ち【分析】を飛ばす。【人形師】も本陣から動かず【想いの魔道師】をサポートすること

魔法

統一迷宮暦　　　年
　　ノ月　　　ノ日
伝説の王　　　は
　　　の時に別れた
きりの　　　に
運命的な再会を果たす
そのあまりの衝撃に、2人は
思わず　　　し
　　　となった

再会/Reunion

条件：別れてしまった大切なキャラクターと再び出会う

出会った２人のキャラクターの装備欄から好きなアイテム1つを選ぶ。そのアイテムのレベルを永続的に1点あげる（[裏面の署名の数+1D6] レベルより上にはならない）

G-S001　迷宮キングダム

迷宮キングダム　17th. Conquest

秋への扉

シナリオ概要

民たちが心待ちにする豊穣の秋。君たちランドメイカーにとっても、待ち遠しい季節だ。ところがどうしたことだろう、君たちの国には、いつまでたっても秋が訪れる気配を見せない。それもそのはず、秋は囚われていたのだ！

プレイ人数：4人　対応レベル：3レベル
プレイ時間：3時間　シナリオ制作：池田朝佳

はじめに

このシナリオは、3レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。

プロローグ

百万迷宮にも四季はある。天井の星の輝きがひときわ強くなる夏が過ぎれば、次に訪れるのは秋。作物が収穫の時期を迎える季節だ。

今年の夏は一際に暑く、また水にも恵まれていた。王国で育てられている作物はことごとく豊作となるだろう。迷宮麦やマヨイヒカリなどの穀物を始め、カーネルブドウなどの果実、そして、王国を流れる川からは、脂ののった魚が多く採れるだろう。それに、食べることのできるモンスターがもっとも美味な季節でもある。

今年の収穫祭はさぞ、盛大なものとなるだろう。国中がその期待に胸をときめかせている。

ところが、どうしたことなのか、肝心の秋がやってこない。暑さこそ収まりつつあるが、例年通りの爽やかな空気は感じられず、色づくべき植物は一向にその様子を見せない。

秋がやってこないのだ。まるで、どこかで足止めされているかのように。

目の前でお預けを食らっている状態の民たちは暴動寸前。食料の備蓄は潤沢で、特に食料難というわけでもないのに、秋の味覚を食卓によこせとデモ行進まで始まりそうな勢いだ。

この事態を放っておくわけにはいかない。

●原因の究明

王国の状況を描写し終わり、PCたちが原因を調べる意思を示したら、PC全員に〔才覚〕で難易度9の判定を行わせてください。判定に成功したPCは、以下の伝説を思いだしたり、調べだしたりすることができます

●秋への扉の伝説

PCたちの王国のある土地には、ある伝説が伝わっています。それは、何十年かに一度、迷宮化現象によって、「秋」が迷宮に捉えられてしまうことがあるというものです。そして「秋への扉」と呼ばれるその迷宮から、「秋」を解き放てば、この地にはすばらしい実りの季節が訪れる、といわれているのです。

PCが「秋への扉」の捜索を決心したら、民より、王国の北に新たな扉ができている、という報がもたらされます。詳しく話を聞けばその扉が、伝説のものによく似ていることが判ります。プロローグは終了です

●出発

「秋への扉」は、PCの王国の北側に隣接しているマップです。出発した場合、道中イベント表を1回振る必要があります

迷宮フェイズ

PCたちがそれぞれの部屋に入ったら、GMは下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは右のマップに書かれています。

●A2：食欲の部屋

描写：三つの鍵を開け、重い扉を開くと、そこには秋が満ちていた。鮮やかな紅葉が、部屋を覆い尽くしている。そして、食欲をそそる匂いが鼻をくすぐる。脂ののりきった秋刀魚に、紫も鮮やかなサツマイモ、そして香り高い松茸が君たちを待っていた。君たちを、食べるために

イベント：B1、B2、B3の部屋で3本の鍵を手に入れると、この部屋に来ることができます。秋刀魚は【渡り魚】、サツマイモは【血を吸う野菜】、松茸は【茸ドラゴン】です。この戦闘にPCが勝利するとエピローグとなります

●B1：芸術の部屋

描写：荘厳な音楽が流れる、上品な雰囲気の部屋。フードを身にまとい、青白い肌をした1人の人物が、キャンバスに向かっている

イベント：部屋にいる人物は【魔神様】です。戦闘は起こりません。【魔神様】はPCたちに話しかけてきます。「おお、久しぶりのランドメイカーの訪れだ！　この部屋を訪れるとは、さぞや芸術を愛しているのであろうな。これは余の画才を披露せねばならんな……いや、その前に、お前たちの芸術を披露してもらおう！」

【魔神様】はPCたちに、お互いの肖像画を描け、と強要してきます。宮廷全員のキャラクターシートの肖像画の欄が埋まっているなら、【魔神様】はPCたちの芸術性を褒め称え、A2の部屋へ行くための鍵を渡してくれます。PCが肖像画を描いていなかったとしても、【魔神様】は鍵を渡してくれますが、肖像画を描いていないPC1人につき1クォーターが経過します。ただし、プレイヤーがその場で実際に肖像画を描けば、クォーターは経過しません

●B2：スポーツの部屋

描写：部屋の奥には、赤く色づいた蔦のからみつく大きな扉。扉には、大きな鍵穴が3つついている。そして、扉の前には、栗の木が立ち並び、ざわざわと揺れている

イベント：栗の木は【トレント】です。A2の部屋へ続く通路には、鍵のかかった扉があります。B1、B2、B3の部屋で手に入る鍵をすべて使うと、この扉を開いて、A2の部屋へ行くことが可能となります。この部屋で起こる戦闘に勝利すると、栗の木から、鍵が転がり落ちます。A2の部屋に行くための鍵の1本です

●B3：読書の部屋

描写：しんと静まり返ったその部屋には、読書に耽る人々の群がいた。たくさんの人がいるのに、ページを繰る音だけが響いている。部屋の四方の壁は本棚と、本棚に収まった本で埋まっていた。本棚の中には、オータムの言ったとおり、赤い本もあった。……10冊ほど

イベント：10冊ある赤い本の中の1冊に、A2の部屋へ行くための鍵が隠されています。本それぞれの詳細については、右ページを参照してください。どの本に鍵が隠されているのか調べるためには、本1冊1冊に対して、捜索判定をして成功する必要があります

●C2：秋への小路

描写：迷宮への扉は重厚で古めかしく、蔦が絡み付いていた。その扉を抜けた先は、赤いレンガでできた、やはり古めかしい部屋だった。部屋の奥には、三つの扉がある。そしてその前に小さな妖精が浮かんでいる

イベント：部屋にいる妖精は【羽妖精】です。戦闘は起こりません。【羽妖精】はPCたちに話しかけてきます。「こんにちは、ランドメイカーさん！　ようこそ、『秋への扉』へ！　私はこの迷宮の案内役『秋の妖精』オータムです！」「この迷宮に閉じ込められた『秋』を開放しにきたんですよね？　そのためには、この迷宮に隠されている3つの鍵が必要ですよ！」

オータムはさらに、この部屋から続く3つの扉について説明してくれます。「（B1について）それは芸術の扉です！　芸術を愛するお方が住んでおられます！」「（B2について）そこはスポーツの扉です！　ランドメイカーの皆様なら、得意ですよね！」「（B3について）そこは読書の扉です！　その部屋にある赤い本に鍵のひとつが隠されている筈ですよ！」

オータムは「私を連れて行ってくれれば、役にたちますよ！」と主張します。PCたちがオータムを連れていくことにしたら、【使い魔】のアイテムとして扱ってください

エピローグ

PCがシナリオの目標を達成したら、以下の文章を読み上げてください

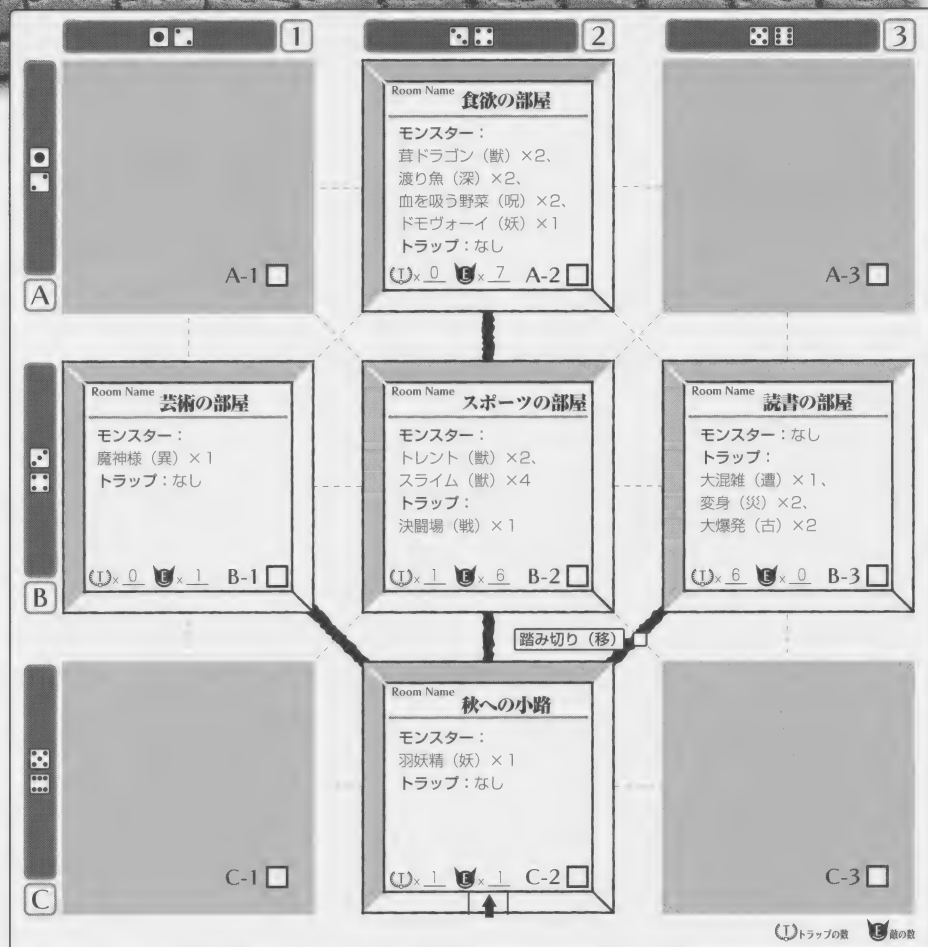
秋の味覚の権化たちを倒すと、一陣の風が吹き、部屋を彩っていた紅葉は消え失せてしまった。後に残ったのは、食欲の秋に相応しい山盛りのご馳走だ。「これで秋が解放されましたよ！」オータムが言う。

そして、豊かに稔る作物と、民たちの歓声が国に戻った君たちを待ち受けていた。君たちの王国は今まさに、黄金の季節を迎えたのだ。

A2の部屋のモンスターを倒したPCたちは、お宝表で手に入るものの他に、3レベルの【フルコース】を手に入れます。

The Door into Autumn

秋への扉

シナリオの目標：A2の部屋のモンスターを倒し、自国に秋を呼び寄せる

ダンジョン概要：王国に伝説として伝わっていた迷宮。その奥には、王国に訪れるはずの「秋」が閉じ込められている。赤いレンガ造りで、ひどく古めかしい

●シナリオの傾向

このシナリオは3レベルの宮廷を対象としている。戦闘は2回と少なめだが、その分厳しいものになっている

●シナリオの演出

PCたちの王国の収穫が秋に関するシナリオなので、どんな作物が採れるのかを演出していくとよいだろう。決まっていない場合は、百万迷宮の代表的な作物であるマヨイヒカリや迷宮麦が採れることにしてもよいが、新しく考えてみてもよいだろう

●A2：食欲の部屋

このシナリオの最終戦闘の舞台となる部屋。強敵【茸ドラゴン】が相手となる。

●B2：スポーツの部屋

トラップの【決闘場】は、モンスター側の前衛に配置する。【スライム】1体を前衛に配置し、【トレント】は、【投げる】のスキルを残りの【スライム】に対して使っていくようにしよう。【トレント】は性格が「愚か」なため前進可能な状況だと、前進してしまうことに注意しよう

●B3：読書の部屋

10冊の赤い本の詳細と、捜索判定に成功した場合の結果は以下の通りとなる

『百万迷宮の歩き方』

百万迷宮に関する研究書のひとつ。まるで異なる世界からこの世界を覗いているかのような視点がユニーク。捜索判定に成功すると、アイテム【携帯電話】となる

『食卓に１冊』

百万迷宮のどこかにあるという、魔界の料理について記した本。【変身】のトラップが仕掛けられている

『ペンギンタイム』

百万迷宮ができる以前の書物と伝えられる古文書。エローイ。捜索判定に成功するとアイテム【カード】となる

『投資のススメ』

列強のひとつ、ハグルマ資本主義神聖共和国による啓蒙書。思わず、属国になりたくなってしまう説得力に満ちており、プロパガンダにもよく使われる。捜索判定に成功すると、ランダムでレア一般アイテムになる

『極道危機一髪』

ある王国の騎士を主人公にした、痛快な娯楽小説。【大爆発】のトラップが仕掛けられている

『宦官は素敵なお仕事』

宦官という職業についての、詳細なレポート。宦官になる過程についての詳細な描写が貴重な1冊となっている。【変身】のトラップが仕掛けられている

『災厄王詩集』

百万迷宮の創世に関わるといわれる、災厄王に関する詩を集めたもの。千年王朝の権威ある魔道士が編集した。捜索判定に成功すると、アイテムの【旗】となる

『スクアティネラの告白』

残忍さで知られるエルフの女族長へのインタビュー集。捜索判定に成功すると、ランダムでコモンアイテムになる

『魔蟹の倒し方』

魔蟹を倒すための条件について述べた本。実用性には乏しい。捜索判定に成功すると、本の間から鍵が見つかる

『楽しい園芸』

王国全土を庭園としたという、豪快な王族の日記。【大爆発】のトラップが仕掛けられている

●失敗して途中で帰った場合

ルールに従って終了フェイズを行う。このシナリオは目標を達成するまで何度でも挑戦することができる。ただし王国に帰還するたび、焦れた《民》が1D6人減少する

迷宮キングダム　18th. Conquest

Trick or Treat!

シナリオ概要

百万迷宮でも随一の嫌さを誇る【カボチャ頭】。嫌な理由は【トリック・オア・トリート】！　わかるよね、皆！　今度はそいつを利用してやれ！　奪われる者から奪う者へ、華麗に……転身だぁ！！

プレイ人数：4人　対応レベル：4
プレイ時間：3時間　シナリオ制作：逢坂流一郎

はじめに

このシナリオは4レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。王国・迷宮フェイズでかなり特殊な処理をします。

プロローグ

また、あの忌々しい【カボチャ頭】が王国の素材を奪っていった。国が滅びるまではいかないが、ここ2週間ほど、キンギョしか食べてない。いらだつ王国に1人の男がやってきた。

●男の話

男は王宮に来ると、国王へ【カボチャ頭】について話しはじめます。「どうやら【カボチャ頭】にお悩まされのようですな。私がお役に立てると思います」「申し遅れました。私は千年王朝のしがないモンスター研究者『据え膳喰わぬは男の恥の』ウイロウと申します。本日は我が研究成果を持ってまいりました」そう言うと、男は大きなカボチャをくりぬいたものを取り出し、かぶってみせます。そして、こう続けます。「どうですか？　かの【カボチャ頭】にそっくりでありましょう」「10日後に、モンスターが【カボチャ頭】に仮装して、お祭を開くようです。そこで配られる護符を持って帰ると【カボチャ頭】に襲われなくなるとのこと」「また、その祭りに参加した【小鬼】たちが手にいっぱいの素材を持って帰ったという情報もございます」「どうでしょう？　積年の恨みを晴らすにはちょうどいいと思われますが？」

●【カボチャ頭】の作り方

男は自分の作ったカボチャを置いて去っていきます。お祭に参加するためには、男の作ったようなカボチャを（宮廷の人数）個作らなければいけません。男が置いていったものがありますので、1つある状態です。また、生活アイテムの【衣装】もカボチャの代わりに使えます。新しく作る場合は、王国フェイズにおいて〔才覚〕で難易度10の判定に成功すれば1つ作成できます。このカボチャはアイテムです。アイテムスロットを1つ使って装備してください

PCたちが、お祭に行くことを決心したら、プロローグは終了です。王国フェイズを行ってください。

王国フェイズ

通常の探索会議で選べる行動の他に、以下の行動が行えます。また、行動の処理が終わってもカボチャが人数分揃わなかった場合、1クォーター経過するごとに、宮廷の誰か1人がカボチャの作成を行うことができます。カボチャを人数分作るまで、迷宮には行けません。「怪物の村」は、PCの王国の南側に隣接しているマップです。出発した場合、道中イベント表を1回振る必要があります

●カボチャの作成

〔探索〕で難易度10の判定に成功した場合、1つ作成できる

迷宮フェイズ

部屋に入ったら下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは、右のマップに書いてあります。A1・A3・B1・B3・C1・C2・C3では同じ内容のイベントが起こります。また、特殊なイベントがA2において起こります。GMはA2とB2の説明をよく読み、条件を満たしたらイベントを起こしてください

●A1：トリック・オア・トリート！

描写：**モンスターの家が見える。PCたちは家の前まで歩き、一斉に声を上げた。「トリック・オア・トリート！」**

イベント：このイベントはA3・B1・B3・C1・C2・C3でも同様に起こりますが、探索済みの部屋では起こりません。GMはPCたちにサイコロを振ってもらい、住人表を参照しながらここに誰が住んでいるかを決めてください。この表の結果は《民の声》を1点使うごとに±1の範囲でずらすことができます。続いて、うまくモンスターを騙せたかPC全員が住民表に書いてある〔使う能力値〕で難易度9の判定を行ってください。全員成功した場合はそのモンスターの持っている素材をそれぞれ（宮廷の人数）個だけ手に入れられます。誰かが失敗した場合ばれてしまいます。住民表に書いてあるペナルティを適用して下さい。このイベントは3ターン目から発生しなくなります（お祭はもう終わったのです）

●A2：入り口

描写：**【小鬼】たちがぞろぞろと奥に向かっている。（イベント時）お祭が終わった後というのはさびしいものだ。あれだけたくさんいたモンスターたちも既にいなくなっている**

イベント：B2のイベントが終了してから、この部屋に来るとウイロウが待ち構えています。「その顔を見ると、成果は上々のようですな」「では、その素材や護符を渡してもらいましょう」「騙したなどとは人聞きの悪い。報酬はいらぬと申しただけです。全て奪い取るつもりでしたからな」「同じ手でまた儲けるつもりなので、どっちにしろ死んでいただきます」ウイロウは【ゴーレム】を引き連れ、PCたちに襲い掛かってきます。戦闘の開始です。敵は【時間泥棒】×1、【ゴーレム】×3です。戦闘に勝ったら、エピローグへ進んでください

●B2：広場

描写：**数々のモンスターがひしめき合いながら、カボチャを頭に被っている。中央にいる【魔神様】たちが声を上げた**

イベント：【魔神様】がお祭のルールを説明します。「諸君。今回も楽しい祭の季節がやってきた。私は嬉しさを隠しきれん。しかし、楽しい祭も道を外れては興ざめだ。今からルールを説明するのでよく聞くように」「ルールは簡単。家の前まで行き、トリック・オア・トリート！と言うだけだ。そうすれば色々なものをくれるだろう。これが【カボチャ頭】を表す護符だ。これを持っていくがいい」「この祭は2ターン目まで行われる。それを過ぎても、ものをねだる者は私が詩的世界をあげようじゃないか」「さあ！　いい祭を！」【魔神様】がそう告げると、モンスターたちは思い思いの方向へ散っていきます。【魔神様】はPCたちに護符を手渡します。これはアイテムに数えません

エピローグ

護符を門に貼り付けると、それまで来ていた【カボチャ頭】がこなくなった。【カボチャ頭】の国だと思われたのかもしれない。

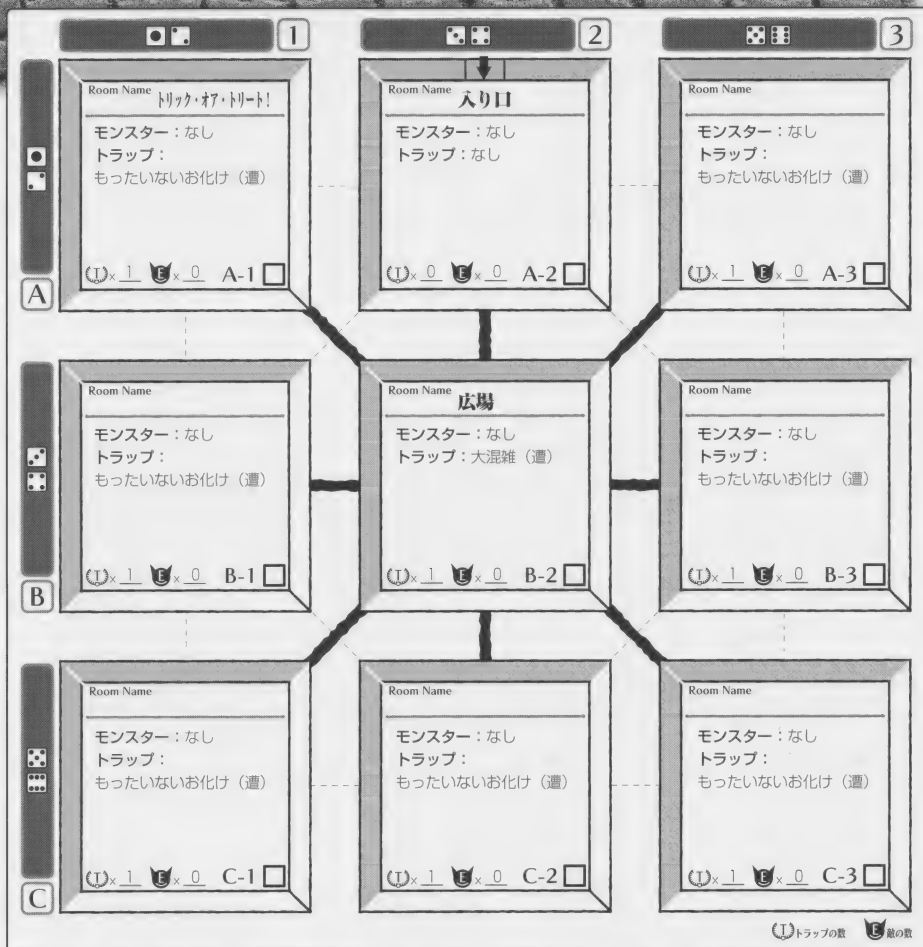
PCたちの行動により、王国は救われました。アイテムスロットにあるカボチャを消してください。消したカボチャ1つにつき、魔素あるいは情報が2個手に入ります。通常通り終了フェイズを行ってください。

住人表　2D6

ダイス	名前	使う能力値	
2	【魔蟹】	〔武勇〕	このシナリオ中、宮廷のキャラクターは1ラウンドに1歩しか移動できない
3	【大魔道師】	〔才覚〕	【星術】【召還】【科学】スキルが次のターンまで使用不可
4	【ラストサムライ】	〔探索〕	全員のアイテムがランダムで1つ壊れる
5	【淫魔】	〔魅力〕	全員の《好意》を全て消し、【淫魔】愛情4点に書き換える
6	【ヴァラララカール】	〔武勇〕	1クォーター強制的に経過させる
7	【羽根兜の乙女】	〔魅力〕	全員魅力ハプニング表を1回振る
8	【ココログライ】	〔才覚〕	全員の《気力が》0になる
9	【ドラゴン】	〔武勇〕	全員1D6点ダメージ。【甲冑】【外皮】無効
10	【潜水艦】	〔才覚〕	維持費が1D6増加する
11	【白衣の天使】	〔魅力〕	【傾国兵器】の逸材になる
12	【オニソプター】	〔探索〕	全員の《配下》が2D6人減少する

Monster's Village

怪物たちの村

シナリオの目標：護符を入手して、王国へ持ち帰る。

ダンジョン概要：【星の欠片】がところせましと吊るされている。どこからかはわからないが、太鼓の音が聞こえる。

●シナリオの傾向
このシナリオは4レベルのPC4人の宮廷を対象としている。独特の処理が続くのでGMはきちんと読み込んでおくこと

●『据え膳喰わぬは男の恥の』ウイロウ
30歳前後、無精ひげを生やした冴えない感じの学者だ。オーバーアクションで早口に話す。あまり人の話を聞かないのも特徴。口癖は「（誰かの言葉を遮って）そう思いたい気持ちはよく分かります」PCが警戒したときは千年王朝の証明書（精巧な偽物）を見せる。彼の正体は、【時間泥棒】で、魔王に捧げる素材と時間を探している。A2のイベントで、正体を現す

●カボチャ
ウイロウが持ってきたカボチャは巨大なカボチャをくりぬいてあり、真っ白な布がスカートのようにくっついている。カボチャ部分は【カボチャ頭】にそっくりなため、【カボチャ頭】の絵を見せて説明すること

●【衣装】
【衣装】がカボチャになるのは、このシナリオ限定である。次のシナリオでは元に戻せることを伝えること。また、エピローグの処理において、素材に変化しない

●王国フェイズ
カボチャを人数分作るまで、迷宮に行くことができない。そのことと追加で行動できること、それによって1クォーター経過することなどを探索会議前に説明すること。また、追加行動はカボチャの作成以外は行えない

●イベント表
もし、迷宮クロニクルVol.2を持っている場合は、お祭りイベント表使っても良い

●広場＆トリック・オア・トリート！での戦闘
【魔神様】や住民表のモンスターは［宮廷の人数×2］体だけいる。これはシナリオにおいて、それらと戦うことが想定されてないということだ。PCたちが挑もうとした場合は、その限りではない。また、3ターン目以降「家を荒らす」などの行為をPCたちが行おうとした場合も、【魔神様】がやってくると伝えること

●トリック・オア・トリート！
掛け声は実際に皆ですると楽しいだろう。戦闘になった場合、敵は敵前衛・敵後衛・敵本陣へ均等に配置すること。戦略などは特になく。モンスターの性格にのっとって運用する

●3ターン目以降
3ターン目以降は広場などに戻った時の演出として、もう誰もいなくなっているとすること。【大混雑】のトラップが解除されていない場合、そのトラップが解除されたものとして扱う

●ウイロウとの戦闘
ウイロウは【時間泥棒】として扱う。【ゴーレム】は敵前衛に、【時間泥棒】は敵本陣に配置する。【時間泥棒】は【時間盗み】を中心に使い、【ゴーレム】が1体やられたら【剣劇】を使ってくる。【時間泥棒】は、できるだけ高いダメージを受け流そうとする。

●再挑戦
このシナリオは護符を手に入れてしまったら、再挑戦できない。A2で必ずウイロウがやってきて戦闘になる。ただ、どうしても倒せない場合はウイロウが王国を乗っ取ったとして、王国滅亡を伝えシナリオを終了させること

迷宮の歩き方

まよキンといえば、キャンペーン！　今回は、新たなキャンペーン開始に燃えるGMが、楽しいキャンペーンのために、出来ることを考えるぞ！　キャンペーン未体験の人もこれを読んでチャレンジしてみよう！

この手記の主・はらしゅー。RPG歴10年、GM歴は7年。本人としては歴戦の勇者のつもり。

ゲーム後の話から……

まよキンこと迷宮キングダムの発売から、1年以上が過ぎた。いきなりキャンペーンをやったりしたわけだけれど、最近は単発で遊ぶことが多い。コンベンションなんかでは、どうしても単発になるし、他のゲームを遊ばないわけじゃないし。そろそろキャンペーンで遊びたいなと思っていたら、思いがけず、キャンペーンの機会が到来した！　やた！

その日、私とゲーム仲間たちは、まよキン以外のゲームをするために集まっていた。ゲームは楽しく終わり、いつも、ゲームの後はそうなんだけど、そのまま食事に行くことにした。ゲーム直後のことだから、その場の話題はやっぱり、ゲームに関することが多い。そんな中で誰かが一言。

「まよキンのキャンペーンやりたいね」

その場にいた仲間たちは、いいねー、やりたいねー、と口々に同意。そこで私が提案。

「じゃあ、ゲームマスターするよ！」

というわけで、まよキンこと迷宮キングダムのキャンペーンですよ？　ひゃっほー♪

ひと味違うキャンペーン！

さてさて。めでたくキャンペーンを始めることが決まったわけで。どんなキャンペーンにするか考えてみようじゃありませんか。

迷宮キングダムはキャンペーンに向いたゲームと言われている。普通にひとつの王国を育てていくだけでも十分に楽しい。でも、せっかくのキャンペーンなのだし、ちょっと違う感じのゲームもやってみたくない？　というわけで、キャンペーンならではの、特殊な設定をいくつか考えてみた！

●オープンキャンペーン

まよキン以外でも昔からある、メンバーを固定しないキャンペーン。毎月1回、日を決めて、参加できる人間が参加する、というラフなスタイルのキャンペーンだ。宮廷にランドメイカーを記録していくまよキンには向いている筈だ。でも、あんまりPCのレベルに差ができてしまうと、参加しにくくなってしまうので、以下の条件を付け加える

・国にはあらかじめ【酒場】がある
・国にはあらかじめ【訓練所】がある

●中堅？　王国

1回限りのゲームでは、1レベルでやることが多かったから、参加するプレイヤーのみんなも1レベルには飽きているだろう。それにまよキンにはそれなりに慣れている連中だもの、多少は選択の幅が多いくらいが楽しいに違いない！　というわけで以下の条件のちょっと強めの王国で始めるキャンペーン

・国にはあらかじめ【転職所】がある
・国にはあらかじめ【酒場】がある
・国にはあらかじめ5MGの予算がある
・PCは好きなジョブを選ぶことができる
・PCは全員2レベル
・スキルはジョブのスキルグループの中から選ぶ

●階層を救う戦い！

短期間で高レベルの王国を楽しんでしまおう！　というキャンペーン。階層に迫る危機を救え！　とかの大きな話が似合いそう

・国はあらかじめ3つのマップを持っている
・国にはあらかじめ【転職所】がある
・PCは全員5レベル
・PCは上級ジョブを含めた、好きなジョブを選ぶことができる
・スキルは好きなものを選ぶことができる
・国にはあらかじめ30MGの予算がある

●ゼロからの出発

もっと厳しいゲームを！　ということで、1回王国が滅びたという設定で始まる、『Role&Roll Vol.10』収録の「ホラアナ城」を使って「王宮長屋」キャンペーン。PCの目的は王国の再建。50人の《民》と、国となるマップ、クラス施設が建設できたら、キャンペーン終了となる

・所有するマップなし
・《民》0人
・3レベルからスタート
・ジョブとスキルは自由に選べる
・条件があえば、上級ジョブも選べる
・1MGにつき、5人の《民》が購入できる

●支配からの脱出

すでに列強の属国となっている、という状態から始める。サプリメントの『げっちゅー★キングダム！』に、属国を解消するルールが載っていたので、それが目的となる。王国やキャラクターメイキングの条件は、「中堅？　王国」と同じ。王国を支配する列強は、毎回無理難題をふっかけてくるのだー

●目指せ列強！　大戦争！

同じく『げっちゅー★キングダム！』収録の戦争ルールを使いまくろう！　というキャンペーン。1日に2ゲームをプレイすることにして、そのうち1回は必ず戦争をする、というもの。同じフロアで領土を拡大し続けるライバルの王国を設定して、最終回では、その王国との大戦争になる。王国やキャラクターメイキングの条件は以下のとおりだ

・国にはあらかじめ《民》が100人いる
・国はあらかじめ2つのマップを持っている
・国にはあらかじめ15MGの予算がある
・PCは好きなジョブを選ぶことができる
・PCは全員4レベル
・スキルはジョブのスキルグループの中から選ぶ

では、キャンペーンだ！

いよいよ始まったキャンペーン。悩んだ挙句に、『目指せ列強！　大戦争！』のキャンペーンをプレイすることにした。回数は全部で12回、２ゲームを１日でプレイするから日数にして６日間。毎月１回プレイする、半年間のキャンペーンになる予定だ。

キャンペーンということで、サイコロを振らずに決定した彼らの国名は『聖ネリマ学園女子寮』……**女子寮？** 現代社会の女子寮が百万迷宮に迷い込んでしまった、という設定だそうな。**《民》も全員女子高生**。《民》が増えるのは行方不明になっていた生徒が見つかるため。まあ、まよキンには、【稀人】なんてモンスターもいて、召喚された異世界人ってそれなりにいるみたいだけどねー……。

１回目はキャラクターメイキングもしなくちゃいけないから、シナリオは簡単なもの。ライバル王国の顔見せってことで、《民》の何人かが、ライバル王国にさらわれる、というのがその内容だ。ＰＣの王国に合わせて、ライバル王国の設定も変更して……『私立大泉高校男子寮』。やっぱり、現実世界から百万迷宮にやってきた連中にする。これからの展開も考えてＮＰＣに対する《感情》をあげたりもした。敵ＮＰＣとの間に芽生えるロマンス、みたいなシナリオもやってみたい♪

コンベンション用の時間対策も役に立って（前回の迷宮の歩き方参照ね）、予定通りに１シナリオ目が終了する。ここで、レベルアップだ。５レベルともなると強いねえ。

戦争シナリオでの敵は、攻めてきたモンスターの王国だ。私が戦争のルールに不慣れだったこともあって、「聖ネリマ学園女子寮」のみなさんの圧勝だった。いいもーん。**ヒーヒー言わせる**のは、これからだもーん。

戦争シナリオでのレベルアップはなしとした。駆け足すぎるともったいないし、戦争に勝つと、国がぐっと強くなるしね。

というわけで、キャンペーン第１回は無事終了した。プレイリポートを書こうかなーと思ったんだけれど、プレイヤーのみんなも書くねーと言ってくれたので、私は代わりのものを書くことにした。まよキンらしいプレイ報告だと思うんだけど、どうかな？

聖ネリマ学園女子寮　月例報告書

支出の部
出寮生　10人（誘拐されたため）
　　　　３人（戦闘により）
【転職所】建設　５MG
【天守閣】建設　10MG
【温泉】×２　建設　８MG
領土購入　８MG
維持費　４MG

収入の部
在寮生　100人
入寮生　10人（誘拐犯より救出）
　　　　６人（友好国にて発見）
初期資金　15MG
賠償金　10MG
【国民】による収入　12MG

総計の部
寮生　103人
予算　２MG

始め方・続け方・終わり方

最後に。まよキンに限らない、キャンペーンそのものについて、ちょっと考えてみた。

私の周りでは、これキャンペーンにしちゃおうか？　っていう感じで、**成り行きで始まることが多い**キャンペーン。それはそのときのゲームが盛り上がったってことないんだけれど、なんとなく始めたキャンペーンって、なんとなく終わっちゃうことが多いよね。キャンペーンって、始めるのは割と簡単なんだけど、続けることと、終わることは難しいなって思うわけですよ。気がつくと、途中で放置されてるキャンペーンや１回しかプレイしてないキャンペーンが、ごろごろ溜まっていて……なんてこともある。そんな**悲劇を減らすため**に、できることってなんだろう？

●回数を決める

ずっと続くキャンペーンにも憧れるけど、社会人で、他のゲームもやりたくて……なんて人間にはまあ無理だ。だから初めに、全６回みたいな感じで、回数を決めておく。最初に全６回のシナリオを用意するわけではもちろんなくて、これぐらいで終わらせよう！　という目安を立てておくってことだ。終わる目安があるなら、プレイヤーにしても参加しやすいんじゃないかなーってことですよ

●プレイする頻度を決める

プレイヤーにだって、GMにだって、ゲーム以外の都合はあるし、他のゲームをやりたくなることもある。でも、月１回の頻度でやる予定、とか決めておけば、予定も空けやすいというものだ。「回数を決める」と併用すれば、全６回で月１回だから、だいたい半年の予定のキャンペーン、ということになる

キャンペーンを始めたとして、続けていくためにできることはあるかな？

●次の予定は早めに決める

次のゲームの予定は、なるべく早めに決めることが望ましい。できれば、１回のゲームが終わったタイミングで、次の予定をたててしまおう。まだ決められない、なんて参加者がいたとしても、予定日くらいは決めておこう。５、６人の人間が、別々の場所にいる状態で予定を合わせるのって、案外に難しい。次の予定が決められないままに**ずるずるとなし崩しになっていく**……なんていうのがよくある話。シナリオを作るのも、締め切りがある方がいいっていうのは、私だけかな？

●ゲームの記録を書く

ゲームは思い出すのも、すごーく楽しいことだったりする。でもって「この間のゲームは楽しかったなー」という思い出が、「続きがしたいなー」に繋がるわけですよ。リプレイでもプレイリポートでも、単なる覚書みたいなものでも、何でもよいけれど、１回１回のゲームの記録を書いておこう。ウェブにアップしたり、プリントアウトして配ったりして、参加者全員が見られるようにしよう。ちなみに、GMだけがやる必要はぜんぜんなくて、参加者全員が思い思いの書式で書いたりするのもすごーく楽しいぞ！

最後に終わらせるためにできること。

●最終回を考えておく

最初から最後までシナリオを用意するのは難しいけど、最終回さえ考えておけば、いつでも終わらせることはできる。区切りになるようなシナリオなら、**どんなものでもいい**。まよキンなら、戦争とか、結婚話とかかな？

あなたのお便り募集！

迷宮クロニクルでは、みなさまのお便りを募集しています。以下のような投稿を募集しています。

●自作シナリオ：自分たちが遊んだことのある自作シナリオを募集します。「花冠の戴冠式」や「迷宮洪水注意報」など、既存のシナリオの書式を参考にしてください。
●王国設定：実際に自分たちで育てた王国や、PCの敵や味方として登場する新たな列強国家などの設定を送ってください。
●追加データ：新しいジョブ、アイテム、施設、モンスターなどの新しいデータ・設定を募集します。

上記以外にも、今後迷宮キングダムでやって欲しいこと、プレイリポートや質問などございましたら、お送りください。みなさまの投稿をお待ちしております。

投稿規定
・投稿には住所・氏名を必ず併記してください
・投稿された内容および権利のすべては、冒険企画局に帰属するものとします。また、投稿していただいた内容は、冒険企画局の判断で、修正や変更を行う可能性があります。あらかじめご了承ください。
・投稿された内容は、迷宮クロニクルシリーズや今後発表される可能性のあるサプリメント、迷宮キングダムの公式ウェブサイトなどで取り上げることがあります。
・投稿は返却しません。コピーが必要な場合は各自でコピーをとってください。

メールでの投稿も受け付けています。詳しくは下記のウェブサイトで確認してください。
http://www.bouken.jp/product/makeyou/

あて先　〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
冒険企画局「迷宮キングダム投稿」係

優秀な投稿者には、今までに配付された特典シナリオをプレゼント。優秀作品の発表は発送をもってかえさせていただきます。

「やった！　また、あたった。
今日はツイてるぞ」

「……お願い、もうやめてよお」とナミは思った。

ナミは泣きたくなった。太った大きな男が、大きな斧でナミの頭を砕いたので、ナミは泣くことができなかった。

「こいつ、虫けらのくせに、服なんて着てやがる」

ナミの服は、ずりずりと脱がされた。
槍が首のあたりに突き立てられた。
ナミはなんとか、動こうとした。
這うようにしか動けなかった。

「……今日は、早くテオドラが来ないかなあ」と、なんとなく思った。

息が苦しい。自分が何をされているのかもわからない。

ざぶざぶという水の音。
男と女の笑い声。
「ぱん」という間の抜けた銃声。
悲鳴。剣と剣が打ち合う音。
……テオドラの叫び声。

私は、きっと水の流れる音を聴いて、星を見ながら、眠っているのだ。

ナミは、そんなことを思った。

そして、テオドラが、ざぶざぶと水をかき分けて、やってきて、こう言うのだ。

「起きて。『星のシャボン』のナミ」

頭がくらくらする。
誰かに揺すられているのだろうか。

「起きて。お願い。どうか目を覚まして」

なんだか、テオドラの声は必死だった。

……いや、違う。

きっと、いつものようにテオドラは両腕に、たくさんの洗濯物が入ったかごを抱えて立っているのだ。

「また洗濯物が、たまってしまった。
だから星のシャボンで洗ってほしいの。
洗ってくれたら、ケーキを上げるから」

テオドラの顔は、洗濯物の山に埋もれて見えない。
泣いているのか、笑っているのかもわからない。

ナミは、振り返る。

そして、細い腕で、まぶたをこすって、こう言うのだ。

「ケーキなんて、いらない。
そのかわり……
また、あなたの歌とお話を聞かせてね」

★　★　★

「何か、ひとつだけ、最も記憶に残る
一番大切な魔法を書き記せ」

と言われたら、「百害あって一利なし」のテオドラは、人差し指で、とんとんと顎を叩いて、ほんの少し考えてから、こう言うだろう。

「……それは『星のシャボン』だな」

そして、決まって不機嫌になる。

あの日、突然に「星のシャボン」を失ったテオドラは、彼女にしては、ずいぶんと一生懸命に執念深く〝星のシャボン〟を探し続けた。

あの部屋から、「星のシャボン」のナミがいなくなったのは、もう、ずいぶんと昔のような気もする。

でも、テオドラは、日に一度は、あの部屋に足を踏み入れて、星を見上げた。

星術師の話しでは、星のかけらから、シャボンができるだなんて、聴いたことがないそうだ。

たかだか、洗濯に、それも、ただのシャボンに、星のかけらを使うだなんて、信じられないことだそうだ。

★　★　★

――誰もが一生に一度だけ〝とびきりの秘密の魔法〟を使うことができる。

そんな言い伝えを聴いたことがある。

そして、その〝とびきりの秘密の魔法〟は、ずいぶんと遥か遠くから、長い時間をかけて、いろいろな人の手を渡って、ようやく、それが必要な人のもとへと、たどりついていくのだという。

テオドラは、あの「星のシャボン」は、ナミの、そんな〝とびきりの秘密の魔法〟だったのではないかと、思っている。

「私は、今まで、いろんなところを歩いてきた。きっと、あなたより、たくさんのところを一生懸命に歩いてきた。
でも、どこにも居場所がなかった。
今でも、どこに居て良いのかわからない。
どこに行っても追い払われてきた」

ナミは、そう言っていた。

だから、ナミは、今でも、きっと〝居場所〟を探して、こっそりと、ふらふらと、この迷宮のなかを、さまよっているに違いない。

もしかしたら、テオドラにとっては、ナミ自身が〝とびきりの秘密の魔法〟だったに違いない。

……だから、また、きっと戻ってくる。

★　★　★

そして、テオドラは、また星を見上げた。

今夜は、ナミがいつも居たあの岩に、腰掛けて、見上げてみた。

「……なんだ。ここから、星なんて、何も見えないじゃないか」

テオドラの瞳の中で小さな星が瞬いた。

★

（おわり）

この小説は26ページから始まります

★　★　★

それから「百害あって一利なし」のテオドラは、たびたび「星のシャボン」のナミの部屋を訪れた。

手ぶらで訪れることは無かった。

いつも、かごいっぱいの洗濯物を抱えてナミの前に現れた。

「また洗濯物がたまってしまった。
だから星のシャボンで洗ってほしいの。
洗ってくれたら、ケーキを上げるから」

「ケーキなんて、いらない。
そのかわり……
また、あなたの歌とお話を聞かせてね」

そして、ナミが洗濯物を星にかざして、乾かしているあいだ、おいしいケーキと良い香りのお茶を楽しみながら、テオドラは、いままでの冒険のお話を、ナミに聞かせてあげるのだ。

ナミのお気に入りは、テオドラが好きな血生臭い冒険の物語ではなく、テオドラの友達の「番茶も出花」のカチューシャ姫が口ずさむ歌のお話だった。

もちろん、カチューシャ姫の歌の歌詞は、処刑を歌った血生臭い言葉が多かったが、その合間に、心がときめく恋の言葉や、せつない愛の言葉が混じっている。

ナミは、そんな恥じらう言葉を耳にするたびに顔を細い手で覆って、恥ずかしそうに、首を振るのだ。

「そんな恥ずかしいこと考えることもできないよ」

そのたびに、テオドラは、その部分の歌詞を、わざと大声で歌い上げた。

洗濯物が、たまるたびに、テオドラはナミに会いに行く。

本当は、ナミと、もっとたくさん会いたかったし、もっと長く話しがしたかった。

でも、なんとなく照れくさく、自分が何か、ナミに〝負けた〟ような気がして、たまった洗濯物を洗ってもらうという理由が無ければ、会いに行くことができなかった。

★　★　★

テオドラの服から春風のように漂う〝星のシャボン〟の柔らかな香りは「オープンダイス王国」の国内で密かな話題となった。

耳ざとい若い女たちは、テオドラの香りの秘密を、なんとかして知りたがった。

カチューシャ姫は、その元首という身分を存分に使って、テオドラの香りの秘密を突き止めようとしたが、わかったことは、彼女が新しい香水を買ってはおらず、頻繁に、洗濯物のたまったかごを抱えて、「洗濯屋」へと足を運んでいることだけだった。

トイレの鏡の前で、たまたま、テオドラと鉢合わせたカチューシャ姫は、夕暮れの化粧直しを装う、何気のないそぶりで、テオドラの香りの秘密を探り出そうと試みた。

「テオドラさん。最近、どんなフレグランスをお使いかしら？」

「香水なんて、つけてない」

カチューシャ姫は口紅を塗る手を止めて、テオドラの横顔をまじまじと見つめた。

「本当？」

「ほんと」

「じゃあ、この香りは？」

「星のシャボン」

「それ、わけていただけませんこと？」

「洗濯屋さんが、使っているシャボンだから、わけるなんて無理だよ」

テオドラはハンカチで手を拭くと、トイレを出ようとした。

「お待ちになって」

カチューシャ姫は、声をうわずらせて、テオドラを呼び止める。

「その洗濯屋さん、わたくしにも紹介していただけないかしら」

「いいけど……」

テオドラは、ほんの少し考えた。

ナミは、知らない人に紹介されることを喜ぶだろうか。

カチューシャ姫は、自分がナミと会って、普段とは違った口調で、女の子らしくケーキを食べながらお話ししている姿を見て、どう思うだろうか。

きっと、馬鹿にするに違いない。

それは、とにかく、とても〝負けた〟ような気がする。

「じゃあ、今度、一緒に、その洗濯屋さんに行きましょう」

「いや、ちょっと待って……」

テオドラは目を細めた。

そして、人差し指で、とんとんと顎を叩いた。

「……そうだ」

「なんなの」

「洗濯屋さんは留守が多いの」

「じゃあ、あなたと一緒に待ちますわ」

「いや、洗濯屋さんは恥ずかしがり屋さんなんだ」

「なんなの？　その洗濯屋さんは」

「……で、その洗濯屋さんは恥ずかしがり屋さんだから、カチューシャ姫。あなたのぶんの洗濯物も、まとめて、私が、かわりに届けてあげるよ」

それから、テオドラは、カチューシャ姫やリリィ、スタニスラフの、たまった洗濯物も集めて、ナミに洗ってもらうようになった。

洗濯物がたくさんになったから、毎日、ナミに会うことができた。

そして、たくさんの洗濯物が、星の明かりで乾くまでの、長い時間を、ナミと過ごすことができた。

毎晩、星が出ると、両手いっぱいの洗濯物を抱えて、テオドラは、ナミの部屋を訪れる。

ナミは、いつも、あの岩に腰掛けて、カチューシャ姫の歌を口ずさみながら、細い足をぶらぶらと振って、テオドラのことを待っている。

「また洗濯物が、たまってしまった。
だから星のシャボンで洗ってほしいの。
洗ってくれたら、ケーキを上げるから」

「ケーキなんて、いらない。
そのかわり……
また、あなたの歌とお話を聞かせてね」

★　★　★

しかし、どんなに楽しい時間でも、必ず、いつかは〝終わり〟が来る

どんなに、それが、繰り返し、何度でも、ずっと続いていて欲しい日々でも、〝終わり〟は、きっと来る。

★　★　★

ある日のことだ。

ナミは、いつもより早く洗濯を終えて、岩に腰をかけ、足をぶらぶらさせながら、星を見ていた。

こんなに早く仕事が終わったのだから、いつもより早くテオドラが来てくれればいいのに、と、そんなことを考えていた。

ざぶざぶと水をかきわける音が聞こえた。

ナミは振り返った。

ふっと短く風を切る音が聞こえた。

ナミのおなかに、石弓の矢が突き刺さっていた。

「やった！　当たったぞ」

男の声が聞こえた。

そして、ざぶざぶと水を踏みしめる音。

ナミは、おかしいな、と思った。

首をかしげて、自分のおなかから突き出た矢羽をじっと見つめた。

女の人の笑い声が聞こえる。

ざぶざぶと水の音。

鎧を着た女の人は、重そうに剣を振り上げると、ナミに向けて振り下ろした。

ナミは、それを細い腕で受け止めようとした。

女の人は笑いながら、何度も、何度も、剣を振り下ろしたので、ナミの細い腕は、たくさんの亀裂が口を開けた。

女の人は、まだ笑っている。

ナミは、何かを言おうとしたが、怖さと痛みで、頭がふらふらとした。

「この〝大ゴキブリ〟。
高価な服をたくさん持ってるぞ。
こいつはたいしたカネになるぞ」

「……私はゴキブリじゃないよお」とナミは思った。

なんとか、体を動かそうとしたら、また、おなかに石弓の矢が刺さった。

「とにかく、この部屋から立ち去れ。
　そして二度と私の前に姿を現すな……」
「……なぜ？」
　ナミは思わず、声を出した。
　女は細い眉を、片方だけ、くいと上げる。
「おまえ、話せるではないか」
　そして、面白そうに笑顔を作った。
　また、女の瞳の中の星が、そっと瞬いた。
「しかし、口答えは、良くない」
　女は腰から拳銃をするりと抜くと、ナミの眉間に押しつけた。
「強い者への無駄な言葉は死を意味する」
　女は笑っている。
　ナミの唇はふるえた。
「……なぜ？」
「それしか言えないのか？」
「……なぜ？」
「それは、おまえが弱いからだ。
　弱いやつは、強い者の言葉に、なにもかも従わなければいけないからだ。
　〝なぜ〟と聞かれても、理由なんて無い。
　ただ、強い私が、弱いおまえに言った。
　理由は、それだけ。
　だから、ここから出て行け」
　黒鉄色の拳銃の火縄が、しゅうしゅうと音を立てている。女の強い香水の匂いが、さも自慢げに、ナミの鼻をくすぐる。
　ナミは、女の顔を上目遣いに見た。
　女は、本当に嬉しそうな顔をしていた。
「なあ、おまえは、本当に気味が悪いな」

　ナミの胸のなかに小さな炎が、ぽつんと灯った。
「私は、ここに居たいの！」
　ナミは、うなった。
　女は、たじろいた顔をした。
　ナミは、うんうんとうなりながら、必死に話し続けた。
「私は、ここが好きなの！
　私は、今まで、いろんなところを歩いてきた。きっと、あなたより、たくさんのところを一生懸命に歩いてきた。
　……。
　でも、どこにも居場所がなかった。
　今でも、どこに居て良いのかわからない。
　どこに行っても追い払われてきた」
　ナミは、息を吸い込み、叫んだ。
「もう、ここしか居場所がないの！
　だから、いきなり、あなたが現れて、
　ここから出ていけと言っても、
　たとえ、あなたが、暴力を振るっても、
　私は、絶対に出ていかない！
　絶対に、絶対に、出ていかない！」
　ナミは立ち上がりざまに、細い両腕で、どんと女を突き飛ばした。
　女は、流れる水の中、仰向けに転がる。
　女の両足が水の中から突き出し、のばした右手に握られた拳銃が「ぱん」と間抜けな音をたてて、宙へ向けて、火を吹いた。
　そして、水の中で、ずぶ濡れになった女は、子供のように泣き出した。
「……ごめんなさい」
　ナミは小さな声で言った。

★★★

　女はいつまでたっても、顔に手をあてて、泣きじゃくっていた。
　ナミは、ざぶざぶと、水をかきわけて、女に近づくと、顔をのぞき込んだ。
「こんなに服が濡れては、おうちに帰ることができない」
　女は、か細い声で言った。
「こんな姿で帰ったら、きっとみんなに笑われる。きっとみんなに馬鹿にされる」
　ナミは首をかしげた。
「ここで、服を洗っていけばいい」
「でも、こんな汚い水だと服は汚れる」
「ここの水は、汚くはないよ」
「でも、こんな湿った部屋では、服は乾かない」
　女は、泣き声を大きくした。
　ナミは、顎に人差し指をあてて、考えた。
　そもそもは、自分のせいなのだ。
　あの秘密を話してしまってもいいだろう。
　……そう思った。
「すぐに乾くよ」
「どうして？」
「星のかけらでできたシャボンで洗って、この天井を覆う星にかざせば、服はすぐに乾くから」
　女は、そっと顔を上げた。
「……ウソをつくな」
　そして、唇をとがらせた。
「私を見て」
　ナミは微笑んだ。
「私の服は濡れていない。
　それに、星のシャボンは、あなたのつけた香水よりも、良い匂いがする」
　女は、くんと、ナミに向けて鼻をする。そして、一瞬、不思議そうな顔をすると、にっこりと笑った。
「洗ってくれるのか？　私の服を。その星のシャボンで」
　ナミはこっくりと、うなずいた。

★★★

　そして、ナミは、細い腕を力強く動かして、ざぶざぶと、女の服を洗った。
　床に満ちた流れる水に、服を流して、星のかけらでできたシャボンを、くいくいと押しつけて、ざぶん、ざぶんと、女の服を洗い続けた。
　その間、女は裸で、水に腰まで浸かって、ぼんやりと星を見上げていた。
「ここは星が綺麗に見えるのだな」
　女は、ぽつりと言った。
「星を見上げたのは、ずいぶんと久しぶりのような気がする」
　その声は、どこか悲しげだった。
「私は、
　『百害あって一利なし』のテオドラ。
　おまえの名前は？」
　ナミは、顔を上げた。
「……ナミ」
「ナミ？　二つ名はないのか？」
「うん、ただのナミ」
　ナミは、再び、洗濯物に目を落とすと、ざぶざぶと水をかき混ぜた。
「ならば、私が二つ名を付けていいか？」
　テオドラは言った。
　ナミは、洗った服を、細い腕に通すと、ぱんぱんとはたいて、天井に広がる星々にかざす。
「別にいいけど……」
　そして、よく乾くように、また、ぱんぱんと濡れた服を叩いた。
「……きっと、誰も、呼んでくれる人なんていない」
「私がいる！」
　テオドラは立ち上がった。
　白くなめらかな陶器のような肌に、水が踊るように跳ね上がった。
「だって、私が名付けた二つ名だ。
　私が呼ばない道理がないだろう」
　濡れた亜麻色の髪が、星の光を流しながら、細い首、細い肩、豊かな乳房、そして、なだらかな曲線を描く腰へと、こぼれていった。
「『星のシャボン』のナミ。
　どうだ？　気に入りそうか」
「……乾いたよ」
　ナミはテオドラに洗った服を差し出した。
　テオドラの服は、しっかりと乾いていた。
「ありがとう」
　テオドラは、お礼を言って、服に腕を通した。
　さらさらと乾いた服は気持ちよく、服から漂う柔らかなシャボンの香りは、心地よかった。
「ありがとう。『星のシャボン』のナミ。
　これは、まるで魔法だな」
「……すてきな二つ名をありがとう。
　『百害あって一利なし』のテオドラ」
　ナミは、お辞儀をして、照れくさそうに頭をかいた。

迷宮の中で、〝居場所〟を探す少女がたどり着いた先は……

Open Dice Kingdom（オープンダイスキングダム）

星のシャボン

作：小林正親

――「待つ」ということに疲れ始めた頃、ようやく、彼女は自分の仕事を見つけた。

★　★　★

彼女の名前は「ナミ」と言った。
取り立てて、取り柄のない名前だ。
ナミ自身にも、何も、取り柄はない。
なんでもない〝並み〟の〝ナミ〟。
きっと〝創り主〟は性質の悪い冗談のように、彼女にその名前をつけたのだろう。

はじめは〝居場所〟を見つけることさえ、苦労した。

……いや、きっと、今でも、そうだ。
ナミには、いつも〝居場所〟が無い。
まるで、羊の群れのなかの一匹の山羊のように、まるで、たくさんの笑顔のなかの、ひとりだけの泣き顔のように、いつだって、どこにいたって、居心地は悪かった。

この迷宮のなか、人がたくさん集まる場所を見つけては、ナミは誰にも見つからないように立っていた。

人がたくさんいる場所ならば、どこかに、ちっぽけな自分の居場所が見つかるはずと、そう思ったのだ。

大きな声を出して、大きな体を揺すって、きらびやかな服を着た人たちの中で、ナミは細い肩をすくめ、唇をきゅっと結んだまま、できるだけ、隅のほうにいるように努力をする。

……やっぱり〝居場所〟はなかった。

大きな人たちが大きな声で笑うたびに、ナミは驚いた猫のように、瞳をぱっちりと開いて、それから、泣いたような、笑ったような、ぐちゃぐちゃな表情をして、鼻をこすった。
たくさん集まった大きな人たちの片隅で、ナミは「自分が、今、この世界から、ぱっと、いなくなればいいのに」と、そんな、どうでもいいことばかり考えていた。

★　★　★

この部屋を見つけたのは、ほんの少しの偶然だった。

居場所の無いナミは、できるだけ、隅っこに居続けようとして、迷宮のなかを、すりすりと動き続けていた。

そして、この部屋に、来た。

ナミが、この部屋を見つけたのか、それとも、この部屋がナミのことを見つけてくれたのか、今となっては、わからない。
でも、とにかく、ナミは、この部屋に、たどり着いた。

ちっぽけで、薄暗くて、湿っぽくて、誰もよりつかないような、そんな、この部屋にたどり着いた。
誰も寄り付かないから、ナミは、いつもの居心地の悪さを感じる必要が無かった。
薄暗いから、うつむく必要が無かった。
そして、湿っぽいのは、ひざの下の高さまで満ちた水が、さらさらと、絶え間なく、流れ続けているからだった。

天井から零れ落ち、艶やかな黒曜石の壁をつたって、艶やかな黒曜石の床を流れ続ける、その水は、透き通ってはいても、人肌ほどに生温かった。

この部屋にたどりついてから、ナミは、しばらくは、ぼんやりとしていた。

取り柄の無いナミではあったが、ぼんやりと、何もしないで、じっとしていることは、小さな頃から得意だった。
何時間でも、何日でも、ぼんやりと、動かないでいることができた。

部屋の片隅で、ぽつねんと隆起した、小鬼の角のようなかたちをした岩に腰掛けて、足をぶらぶらとさせながら、天井を見上げて、ぼんやりと、星を見ていた。

この部屋は、星が綺麗に見えた。
ナミは、星が好きだった。
星を見上げながら、この部屋に、この大切な〝居場所〟に、たどり着けた幸運を、泣きたいほどに嬉しく思った。

★　★　★

この部屋で、自分の仕事を見つけたことも、また、偶然だった。
思い出してみれば、ナミの生活は、いつだって、偶然だ。

ある日のことだ。

ナミは、また、いつものように、ぼんやりと星を見上げていた。

「気味が悪い」
若い女の声が聞こえた。
ナミは肩をすくめ、薄暗がりに目をこらした。

女が立っていた。
背が高く、丁寧に編まれた長い髪をして、綺麗な服を着た、美しい顔の女だった。
「気味が悪い」
女は、また同じ言葉を言った。
「気味が悪い。この部屋も、そして
……おまえも」
女は、ぱちりと大きな瞳でまばたくと、唇の端を上げて、笑顔を作った。
「いつから、いる?」
女は、陶器のようになめらかな白い肌の顔をぬっと前に突き出した。
ナミは、唇をきゅっと噛みしめて、うつむいた。

「私は、おまえに聞いている」
ナミは首をすくめ、女の瞳をじっと見つめた。
女の瞳の中で、小さな星が瞬いている。

「口が利けないのか?
それとも、言葉を持たぬのか?」
女は、棘で刺すような鋭い口調で言った。
ナミは言葉を話そうと、口を開いたが、逆に息を吸い込み、言葉を飲み込んだ。

「もう、良い」
女は顔の横で、右手をひらひらと振ると、眉間にしわを寄せた。

迷宮クロニクル Vol.6 お伽(グリム・グリモワール)の法則

ISBN4-903177-07-6

C0076 ¥1505E

9784903177076

4 534966 922169

1920076015052

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオ３本を収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックでまよキンの世界を紹介しています。

※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

コンポーネント

本体26ページ、付属カード18枚

カード内訳（ジョブスキル２枚、ＮＰＣ１枚、施設２枚、魔法カード８枚、モンスター５枚）

コミック「Open Dice Kingdom」

驚愕の前編に続き、『大縁談以上、大団円未満』の後編が収録！　そして、小説は『扶桑武侠傳』でおなじみの小林正親が、オープンダイス王国に殴り込みをかけるッ!?

追加ジョブ「語り部」「禍々師」

おなじみ上級ジョブは、新魔法カテゴリ『お伽の法則』を蒐集する「語り部」と、邪悪な呪いを操る「禍々師」の2つが登場！　新たなる魔法の力に驚愕せよッ!!

シナリオ

クロニクルVol.5に引き続き、レベル2～4のシナリオを３本収録。前作と合わせれば、低レベルのシナリオはたっぷりある。今から迷宮キングダムを始めるのにピッタリだ！

もちろん、魔法に関する新ルールをはじめ、追加施設やモンスターのデータを掲載。好評コラムは、キャンペーンの遊び方を紹介するぞ。いつもの通り、カードも18枚付属して、第二期シリーズも快調に進撃中♪

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®